

JOC FULL OVERLORD II SCOATE ÎMPIELITĂTUL DIN TINE

LEVEL

N



# BATMAN

ARKHAM ORIGINS

NOIEMBRIE 2013

Preț 15.98 lei



5948490 250909



01311

Pentru ca tu să obții FOTOGRAFII SPECTACULOASE  
îți oferim 100 de PAGINI cu și despre fotografie!

**CHIP** 11-12.2013 fotoworld.chip.ro

# FOTO VIDEO

PORTOFOLIU Mihai Stercu

PACHET PROMOTIONAL

Pret special 24,98 lei Revistă + carte

## Foto-adrenalină

TEST: Canon EOS 70D | 10 trepte de ieftine  
COVER STORY: Accesorii sub 100 de euro  
PRACTICĂ: SFaturi de fotografie și editare

**INDESIGN** ÎNVĂȚ CU PROFESIONIȘTII

Obținești cu ajutorul  
Lucrați repede! Aplicații digitale! Ghid pentru imagini creative

**Fotografia de PEISAJ**

**Fotografia de SPORT** de Interesul tuturor

**PHOTOSHOP CS6 FĂRĂ SECRETE** SFATURI, TRUCURI ȘI TEHNICI de CORINE HAYFLY

**sitepoint**

Ediția noiembrie-decembrie a revistei CHIP FOTO-VIDEO este disponibilă la prețul de 11,98 lei, dar o puteți găsi și în pachetul promotional, alături de una dintre cărțile „Fotografia de peisaj”, „Învăță cu profesioniștii Indesign”, „Fotografia de sport” sau „Photoshop CS6 fără secrete”, la prețul de 24,98 lei, în toate chioșcurile de difuzare a presei, precum și în magazinele **DOMO** și **F64**, și online, pe [www\(chip.ro/libarie](http://www(chip.ro/libarie), [www.domo.ro](http://www.domo.ro) și [www.f64.ro](http://www.f64.ro)

Librăria  
**CHIP**  
ONLINE RO

Cărțile pot fi comandate și online pe [www\(chip.ro/libarie](http://www(chip.ro/libarie) sau pot fi achiziționate din magazine, librării sau online:



Librărie.net



**LEVEL**

3D Media Communications SRL  
 Str. N.D. Ceaușu Nr.12 500010 Brașov  
 Tel: 0368/415158, 0744-754983,  
 0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)  
 Fax: 0268/415158  
 E-mail: level@level.ro  
 ISSN: 1582-1498

**Editor:**  
 Dan Badescu (dan.badescu@3dmc.ro)

**Director General:**  
 Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

**Redactor-suf:**  
 Mircea Dumitriu (KIMO) (kimo@level.ro)

**Redactori:**  
 Vladimir Ciolan (ciolan) (ciolan@level.ro)  
 Marius Gheorghiu (gheonea@level.ro)  
 Andrei Icherdopol (Caleb)  
 Marin Nicolae (ncv)  
 Ovidiu Manciu (Aidan)  
 Radu Sorop

Au mai publicat: ANDY (caricatură)

**Grafički și DTP:**  
 Ramona Vintilăescu (ramona@level.ro)

**Publicitate:**  
 Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

**Contabilitate:**  
 Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)  
 Emanuel Neguri (emanuela.negura@3dmc.ro)

**Distribuție:**  
 Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)  
 Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)  
 Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

**Adresa pentru corespondență:**  
 O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov  
 Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

**HOTLINE abonamente:**  
 0268-415158, 0368-415003  
 luni-vineri, orele 13:00-16:30.

# SUNȚEȚI PREGĂTÎȚI?

În sfârșit, Xbox One și PS4 au făcut ochi, iar review-urile și pările cumpărătorilor sunt împărțite, în ambele cazuri. Dacă despre scule în sine, se aude mai mult de bine, ei bine, la capitolul jocuri exclusive la lansare par să șchioapăte ambele. În primul rând, nu au fost multe. În al doilea rând, majoritatea sunt fie mediocre, fie proaste, cu doar câteva bune sau foarte bune de căciulă. Așadar, nu plângeti dacă nu prindeți un PS4 sau Xbox One în prima lună de la lansare. Până la Crăciun au timp să se mai adune titlurile importante. Dar dacă ați reușit însă să puneti mâna pe una dintre ele, poate chiar pe ambela (deși în cazul Xbox One e mai greu, deocamdată) atunci sunteți niște norocoși. Pentru voi, următoarea generație este puțin mai aproape, iar celor de la Sony și Microsoft nu putem decât să le urăm un sincer „La căt mai multe jocuri nemaiapomnite și console stabilă!”. Căci de cumpărat, ni le vom cumpăra vara următoare.



KIMO

 **LEVEL** este membru fondator al  
 Biroului Român de Audit al Tinajelor  
 (BRAT).

 Publicație ce beneficiază de rezultate de audită  
 conform Studiului Național de Audită.  
 Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare august  
 2011 - august 2012), LEVEL are 74.000 cititor/ed прием.

## INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Best Distribution	9, 11, 27
ASUS	100

## KiMO

1 The Stanley Parable

2 F1 2013

3 Volgarr



## cloLAN

1 Outlast

2 Batman: Arkham Origins

3 Volgarr



## Marius Ghinea

1 The Stanley Parable

2 Outlast

3 Turtle Beach PX3



## ncv

1 Zelda: The Wind Walker

2 The Stanley Parable

3 Card Hunter



## Radu Sorop

1 The Stanley Parable

2 Outlast

3 The Inner World



## Aidan

1 F1 2013

2 Beyond: Two Souls

3 Volgarr



## REVIEWS CUM NOTAM

In cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, impresie personală. Cum să se calculeze nota finală? De la ce să nu te încrezi că să nu mai includești ceea ce este multe detalii. Nota finală spune tot.

# 30 BATMAN ARKHAM ORIGINS



58 PES 2014

# 36 BEYOND TWO SOULS

Înțelesu aromă de ce? Să te iubă?

# 22 NOI TEHNOLOGI

Ce mari băgări în suragerie?

# 14 INTERVIU HARAP ALB CONTINUA

Aveți și voi jocurile noastre!



# 48 OUTLAST

Ceva De Speriat.

# OVERLORD II

## E bine să fi Rău

De la Dungeon Keeper încoace, prea puțin am avut ocazia să experimentăm basmele clasice, optimiste și moralizatoare de pe partea cealaltă a baricadelor. Adică ori dintr-o hrabuș umedă invadată de eroi, ori de pe parte întunericului Sale, Tارتore Local și Satanul Asupritore a tot ceea ce este bun, roz, cinsit și neferamentat. Triumph Studios, oamenii care ne-au adus și seria Age of Wonders, au înviorat puțin peisajul cu Overlord, o strategie combinată cu acțiune și condamnată discret de tot cu puțin praf de RPG în care tu, jucătorul, intrai în dimenzele ojetelor și negre că tăciunile ale unui asemenea mamor regional. În primul loc, recomandăm. Franța a continuat cu Overlord II, joc pe care ne-am strădut să-vă oferim imprună cu revisiile finidice, de ce să mintim, aveți nevoie de puțină răutate dietetică în viațele voastre virtuale. Răutate care nu implică fururi de mașini, comerț cu slavii sau orice altă acțiune pe care ati fi tentați să reproduseți fidel în viața reală, după care să dați vina pe joc în fața completului de judecătă pentru a obține o sentimentă redusă și mai puțină expunere media. În Overlord II, Răul este amuzant și nu se lăsă în serios.

Overlord îi, aşadar, predecesorul său, este o parodie

roară reușita a tuturor romanelor fantasy și a RPG-urilor unde Făt Frumos primează întotdeauna apăre de la sacugul corb, se alegea cu fata și îmbătrânea fericit într-un palat, în timp ce zmeuț murea de sete și locuia cu părintiții până la adânci bătrâneții. E vremea războinării, cum ar zice jupânuș Zmeu, căpățat de Greuceanu pentru a mia oară. Ajutat de minioi credințoși (o adunătură pestriță și deosebit de amuzantă de scuipători de foc, gremlini veninoși, cărăi și amfibieni și scandalagii maronii cu glăcioare subțiri) care îl urmează orbește ordinele, vei aspru în vole o menajerie halucinantă. Elfi ecologisti, sirene corporente care, cităm din review, "aduc mai degradăbă cu niște dugongi îndopăți decât cu acele făpturi gingăse care ademeneau marinarii", ostăi grăsunii ai Imperiului Multilateral Dezvoltat scoși parcă din benzile desenate

cu Asterix și Obelix, și o seamă de alte creațuri diforme care iau peste picior bine de tot cliseele de basm propagate de milenii în literatură populară și cea cultă. Îi vei aspru cu barda, îi vei aspru cu spada, îi vei aspru cu vraja, îi vei aspru cu hoarda, îi vei aspru cum nu-i-a mai asuprit numeni vreodată (poate doar Al Bătrâna din primul Overlord) și vei răduce cu gura până la urechi în timp ce-l mai asupriști a doua oară, pentru consistență. Îți vei da frâu liber megalomaniei și îți vei decora sălușul cu cele mai extravagante trofee, iar când oprirea solitară nuți va mai pări ca inainte, te vei însură. La un moment dat, vei ajunge la capăt de drum și vei considera că, uneori, e bine să fi rău și-i vei mulțumi uncheștilor LEVEL pentru un joc pe cinste.

Da, trebuie să fi rău. Nu, n-o să ajungi în iad dacă-l termini de două ori. Nu e genul acela de răutate. În cazul unei supradoze, nu vei simți nevoia să pui mâna pe pușcă și să-ți ciurulești părintiții. Mai degrabă te va apăca o poftă subită să-i furi sandvișul colegului de bancă și să fugi cu el prin clasă răzând malefic.

P.S.: Doar să pasionează cifrele, și nu dorim să instați orice stîrpi pe prețioasa dumneavoastră moșind de calcul, să stîpi că Overlord II o incasăt un 8.5 în LEVEL. Nu ne credeți pe cuvânt? Verificați review-ul publicat în numărul din august 2007. I dare you!



## 06 ȘTIRI 12 TOMBOLA IERNII

## INTERVIU 14 HARAP ALB CONTINUĂ

## CULTURA GAMERISTICA 22 DESPRE NOI TEHNOLOGII, NOI SOLUȚII HARDWARE

## PREVIEW 28 MIGHT & MAGIC X: LEGACY

## REVIEW

30 BATMAN: ARKHAM ORIGINS

36 BEYOND: TWO SOULS

40 BATTLEFIELD 4

46 F1 2013

48 OUTLAST

52 DIABLO III CONSOLE EDITION

54 THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD

58 PRO EVOLUTION SOCCER 2014

60 THE INNER WORLD

62 RAYMAN LEGENDS

54 GIRL FIGHT

66 FOOTBALL MANAGER 2014

69 ARMA TACTICS

## INDIE

70 THE STANLEY PARABLE

## 74 VOLGARR: THE VIKING

## FREE2PLAY 75 MINI GAMES

## RETRO

76 SHADOW WARRIOR CLASSIC

## LOAD

78 DEATHCHASE

## HOBBY

80 CARD HUNTER

## HARDWARE

82 TURTLE BEACH PX3

86 AMD RADEON R9 570X

88 ROCCAT RZOS MK GLOW

90 LOGITECH G602 WIRELESS

91 TOSHIBA QOSMIO X870

92 ASUS ROG GX1000

## LIFESTYLE

94 SCIENCE FICTION, 2013

95 ABONAMENTE

96 NEXT ISSUE

97 COPERTA DVD



## BETHESDA ÎNREGISTREAZĂ MARCA FALLOUT 4 ÎN EUROPA

Dacă până mai ieri ne bucuram întrebătorii de la apariția website-ului înregistrat în contul celor de la Zenimax Media Inc - The Survivor 2299 - unde putem număra într-o confuzie totală minutele apărute pe ecranul monitorului într-o baladă mono a codului Morse, descrisă într-un târziu de un membru Reddit - Oare ce anume se va întâmpla pe 11.12.2013? - iată că acum ni se dă de veste că studiourile Bethesda Softworks au înregistrat pe teritoriul european marca Fallout 4. Oh, joy!

## CALL OF DUTY: GHOSTS ARE PROBLEME DE FRAMERATE PE PLAYSTATION 4

**V**ă informăm într-o stire anterioră că ediția adaptată pentru PlayStation 4 a first-person shooter-ului Call of Duty: Ghosts va rula nativ pe noua consolă a celor de la Sony în 1080p (1920×1080), față de cea pregătită pentru Xbox One - care doar face upscaling la 720p, cu mențiunea că diferența este insensibilă la nivel olfactiv. Din nefericire pentru posesorii de console PS4, se pare că această diferență grafică vine cu un preț, cel de la Polygon, Joystiq și amicii de la GiantBomb dezvăluind că jocul are probleme foarte mari de stabilitate, framerate-ul picând foarte des în bot în timpul testării, mai ales în meciurile multiplayer.

Pentru moment vina este aruncată în grădina efectelor speciale și a scripturilor ce simulează efectele fizice, însă chiar nu este greu să ne gândim la căte update-uri, trăsături și tehnologii noi a fost forțat să primească bătrânuțul engine de Quake. Încă nici el nu mai știe în ce direcție să trimítă resursele hardware. Astă sau peștiții săi inteligenți papă peste 6GB memorie RAM și 2GB de memorie video.



## THE LAST OF US: LEFT BEHIND A FOST ANUNȚAT OFICIAL

**S**ony a anunțat că studiourile Naughty Dog se ocupă de dezvoltarea pachetului de conținut suplimentar Left Behind dedicat jocului The Last of Us. Aceasta va fi publicată în primăvara anului viitor și va prezenta evenimentele desfășurate înainte ca Ellie să-l întâlnescă pe Joel, motiv pentru care vom avea ocazia să o vedem pe fătuca noastră cum se înscrie la școală militară și să buttonăm din perspectiva acesteia prin zona aflată în carrantină a Bostonului.

## FILMUL ASSASSIN'S CREED A FOST AMÂNAT PÂNĂ ÎN 2015

**Z**oth Century Fox a anunțat că va publica în 2015, mai exact luna august, filmul Assassin's Creed. Nu au fost precizate alte detalii, însă a fost reconfirmat că actorul Michael Fassbender (X-Men: First Class, Prometheus) va fi prezent în peloulă ca unul dintre personajele principale. El bine, măcar acum este oficial.





## PRIMĂVARA LUI 2014 NE VA ADUCE METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES

Konami a confirmat că în primăvara anului viitor va publica Metal Gear Solid V: Ground Zeroes pentru Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 4 și Xbox One.

Hideo Kojima a declarat la Game Developers' Conference 2013 că procesul de dezvoltare al celui mai nou titlu din seria Metal Gear Solid a fost finalizat. De asemenea, odată cu anunțarea oficială a jocului, Kojima a lămurit și situația privind puzzle-ul din spatele celor două demo-uri prezentate nu cu mult timp în urmă: The Phantom Pain (prezentat la la VGA 2012) și Ground Zeroes (prezentat la PAX 2012), ambele putând

foarte frumos traduse prin Metal Gear Solid V. Ca timeline, ce am putut viziona în Ground Zeroes se desfășoară ceva mai târziu în MGS V și oferă un gameplay open-world, în timp ce The Phantom Pain a fost gândit pentru a fi prologul vîtorului titlu.

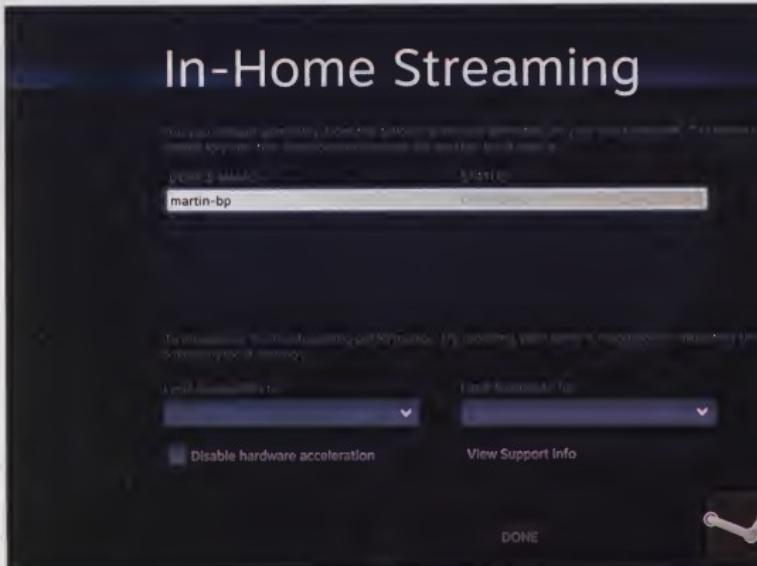
De altfel, conform celor de la Polygon Kojima Productions, Metal Gear Solid V: The Phantom Pain va dispune de texture mult mai detaliate atunci când va fi butonat pe o consolă PlayStation 4 sau Xbox One, menționându-se că aspectul vizual al jocului va fi mult peste demo-urile prezentate până în acest moment.

## MONOLITH LUCREAZĂ LA MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

Warner Bros. Interactive Entertainment a dezvăluit că studiourile Monolith se ocupă de dezvoltarea unui nou joc bazat pe universul realizat de prietenul Tolkien. Acesta poate fi numit Middle-earth: Shadow of Mordor și este realizat pentru Windows și viitoarea generație de console.



## In-Home Streaming



## STEAM IN-HOME STREAMING VA INTRA ÎN BETA

Dacă printre voi se găsesc persoane interesate de serviciul Steam In-Home Streaming, Valve Software a anunțat că a lansat o pagină web dedicată

tă testarii acestui serviciu, prin intermediul căruia să puteți înscrie într-o sesiune de test beta.

Steam In-Home Streaming va oferi posibilitatea

jucătorilor să incerce titluri disponibile pentru PC pe alte dispozitive din aceeași casă, fără a mai fi necesară instalarea acestora pe acestea.



## PROJECT C.A.R.S. VA FI DISPONIBIL PENTRU WINDOWS SI STEAMOS

**S**tudiourile Slightly Mad au anunțat că simulatorul de curse indie inițiat Project C.A.R.S. va fi publicat la finele anului vîntor pentru Windows PC, PlayStation 4, Xbox One, SteamOS și Wii U, cu mențiunea că o versiune alpha poate fi acum încercată prin intermediul Steam.

„Acesta noi platforme ne permit să nu compromitem calitatea vizuilor noastre și mulțimilită acestui lucru jucătorii vor experimenta ceva incredibil odată ce se vor așeza la volan”, a declarat producătorul jocului.



## GTA V S-A VÂNDUT ÎN PESTE 29 DE MILIOANE DE UNITĂȚI

**T**ake-Two a dezvăluit că noul joc dezvoltat de studiourile RockStar Games - Grand Theft Auto V - a fost vândut în peste 29 de milioane de unități în primele săse săptămâni de la apariția sa pe rafturile magazinelor de specialitate, cifră la care Grand Theft Auto IV a reușit să ajungă abia în patru ani. De altfel, jocul urmează să fie lansat și pentru Windows PC, iar apoi, foarte probabil, și pe PlayStation 4 și Xbox One.



## STEAM A AJUNS LA 65 DE MILIOANE DE UTILIZATORI

**V**alve Software a dezvăluit că platforma sa de distribuție, Steam, a beneficiat în ultimele 12 luni de o creștere a numărului de utilizatori egală cu 30%, atingând astfel „umila” cifră de 65 de milioane de utilizatori. Ca fapt divers, dar nu mai puțin important, compania americană se pregătește pentru a lansa pe piață și nsdsm-blul SteamOS, Steam Controller și Steam Machines.

Este interesant că în ciuda acestor cifre, multe persoane trăiesc cu impresia că gaming-ul pe PC este mort și deja îngropat.



## UN NOU JOC CALL OF DUTY CONFIRMAT PENTRU 2014

**N**u cred că mai poate surprinde pe cineva (măcar până aflu că au crescut cerințele de sistem necesare pentru a rula jocul) faptul că Bobby Kotick confirmă pentru 2014 un nou titlu din seria

Call of Duty, aflat în prezent în dezvoltare pe măsură de lucră la celor de la Sledgehammer. Nu au fost oferite alte detalii despre acest grandios proiect, însă se presupune că ar fi vorba despre first-person shooter-ul Modern Warfare 4.

**16**

www.pegi.info

# BATMAN ARKHAM ORIGINS



**CONTINUT EXCLUSIV**  
**KNIGHTFALL**  
**PACK**  
**2 HABTI + 2 SKIN-URI**

Necesita conexiune la internet  
pentru a accesa conținutul suplimentar  
Doar pe PlayStation®3

INAMICII TĂI TE VOR DEFINI



MONTRÉAL



armahine

BATMAN, ARKHAM ORIGINS, BATMAN: ARKHAM ORIGINS BLACKGATE, software © 2013 Warner Bros. Entertainment Inc.

BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2013. All Rights Reserved.  
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.

(E10)



PS3

PSVITA

PlayStation Vita



## PRACTICANȚII SABOTEAZĂ CONSOLE PS4?

**C**onsola PlayStation 4 s-a vândut în peste un milion de exemplare în primele 24 de ore de la lansare, însă produsul celor de la Sony nu a dat toată lumea pe spate, către voici din spate strigături supărătoare.

Unul dintre motive ar putea fi și faptul că, o parte dintre practicanții de la Foxconn, repartizați la linia de asamblare PS4, ar fi sabotat un număr important de console din primul lot disponibili pe piață, pe motiv că sunt maltratați la locul de muncă. Cel puțin acesta se aude. Tot chinezii de la Foxconn produc și dispozitive precum iPad sau iPhone.

O parte dintre studenții IT ai unei universități chineze, obligați, pare-se, să muncească la linia de asamblare PS4 pentru a nu fi exmatriculați, au vorbit despre sabotaj pe forumurile IGN, într-o postare blocată acum, dar care a avut suficient de mult timp la dispoziție ca să facă înconjurați lumi. Afirmațiile nu au fost verificate în întregime, însă dacă aruncăm un ochi pe Amazon, observăm că o treime dintre review-urile la adresa consoli sunt negative, majoritatea cumpărătorilor plângându-se că noile achiziții refuză să pornească. Dar asta nu înseamnă că acele console au fost sabotate.

În același timp, cei de la Sony au recunoscut că o parte dintre cumpărătorii au primit console defecte. Însă afirmă că numărul lor este foarte mic, e normal să apară astfel de cazuri la o asemenea lansare, și că studiază problema îndeaproape. Un lucru este însă sigur. Dacă practicanții de la Foxconn sunt, într-adevăr tratați precum niște sclavi, asta nu ar mira pe nimeni, având în vedere antecedentele ale uzinelor, care a fost de mai multe ori acuzată că își tratează prost angajații.

Uzina a intrat în atenția lumii în 2009, datorită unor probleme diverse, cum ar fi situații de răndul angajaților, explozii datorate depunerilor în exces a prafului de aluminiu la locul de muncă și alte condiții nesigure de lucru, incendi, revolte, salarii de mizerie, angajații forțați să lucreze multe ore peste program și altele. În 2012, The New York Times a publicat un amplu articol dedicat condițiilor dificile de lucru din fabricile Foxconn, în care compania Apple a fost de asemenea acuzată că închide ochii atunci când primește rapoarte despre condiții inumane în care lucrează angajații, prostație lor, salarizare și numărul excesiv de ore suplimentare pe care sunt obligați să îl respecte.

Drept urmare, angajații Foxconn au primit o mărire de salariză la începutul anului, iar proprietarii uzinei susțin că au început să respecte cu mai multă atenție normele de protecție a muncii. Să sperăm că nu o fac doar de dragul auditului.

## THE SIMS 4 VA FI LANSAT ÎN TOAMNA ANULUI VIITOR

**E**lectronic Arts ne-a anunțat că The Sims 4, noul joc dezvoltat de studiourile Maxis, va ajunge pe rafturile magazinelor de specialitate în toamna anului viitor. Cel de-al 4-lea capitol al „simulatorului uman” va fi disponibil pentru sistemele Windows și Mac.

Oare vor include și niscaiva always-on DRM în pachet?



## COMMAND & CONQUER A FOST ANULAT! STUDIOURI VICTORY GAMES A FOST ÎNCHIS

**D**upă impresia foarte prostă din testul alpha al jocului, unde cei de la Victory Games au reușit performanța de a-și pune în cap toată comunitatea acestei franchise, cel de la Electronic Arts au anunțat că strategia F2P Command & Conquer a fost anulată, iar studioul responsabil cu producția a fost închis.

„Membrii unui studio responsabil de producerea unui joc sunt conștiienți că nu intotdeauna munca lor se va concretiza. În cazul de față, să-și renunță la producerea unei campanii single-player și să-și dezvoltă un joc multiplayer unde economia trebuie să joace un rol important. Reacția noastră din timpul testului alpha a fost clară: nu dezvoltăm jocul pe care îl dorim. De aceea, după îndelungă dezbatere, am hotărât să stopăm producția acestei versiuni. Cu tot respectul pentru producători, prioritatea noastră a fost și este realizarea unui joc pe care îl așteptă și îl merită.”

De asemenea, compania americană a mai precizat că viitorul seriei nu se va opri aici și că se caută alte soluții de a o aduce din nou în atenția fanilor.



## UN NOU JOC ALIEN!

**P**ovestea se va contura pe o stație spațială, unde personajul principal (zvonurile ne indică că ar fi vorba despre Ellen Ripley sau despre fiica acesteia) se găsește pus în situația de a supraviețui unui coșmar viu, luptând pentru fiecare centimetru pătrat împotriva unui extraterestru (aparent va fi doar un xenomorf), unui grup de soldați și mai mulți clone. Acțiunea viitorului titlu împrumută elementele de stealth implementate de Eidos Montreal în Dishonored, că și atmosfera de suspans realizată de studiourile Irrational Games pentru seria BioShock (cel puțin primul și, oarecum, cel de-al doilea), motiv pentru care toate gurile de aerisire, încăperile, precum și orice obiect ce poate fi considerat o armă, au un rol vital în mecanica de joc a noului Alien.

Ne întrebăm, totuși dacă studiourile Creative Assembly mai au capacitatea necesară de a dezvolta un joc de acțiune, fie el first-person, ce integreză elemente de stealth și horor reușite. Pentru moment, nu avem altă informație despre Aliens: Isolation, însă așteptăm cu interes comunicatul de presă, primele imagini și trailer-ul de debut.



# ASSASSIN'S CREED® IV BLACK FLAG™

SFIDEAZĂ

1.11.13



[WWW.ASSASSINSCREED.COM](http://WWW.ASSASSINSCREED.COM)

18  
[www.pogi.info](http://www.pogi.info)

PS4 PS3

XBOX ONE XBOX 360

Wii U PC DVD



© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Black Flag and Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Software Platform logo (TM and ©) EMA 2010. All third party trademarks and copyrights are properties of Nintendo. (TM) 2013 Nintendo. "PS" Family logo, "PlayStation", "PS3" logo and the PlayStation Network logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Xbox" logo is a trademark of the same company.

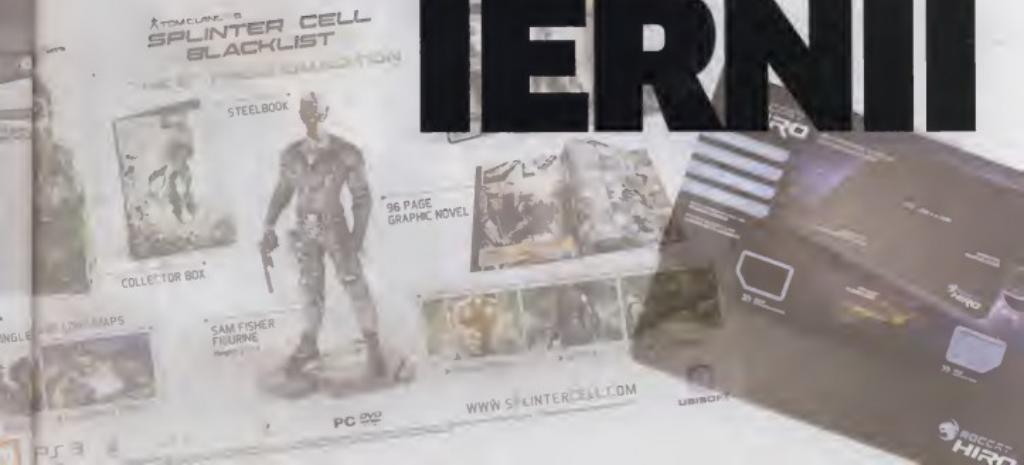
# ÎN DECEMBRIE

**PREGĂTEŞTE-TE  
PENTRU**





# TOMBOLA JERNII





*Harap Alb*  
continuă...

# Interviu cu Mihai Ionașcu, editor și inițiator al proiectului Harap Alb Continuă



Inainte de a descoperi Harap Alb Continuă, îmi era greu să mai cred în reușita unor idei românești bune, în special atunci când acestea presupuneau o activitate culturală originală, bazată pe un fond autohton tradițional. Motivele principale – în vizinăea mea sceptică – tineau de o anumită reticență a consumatorului român față de cultura alternativă. În plus, basmul lui Creangă nu mi-a părut niciodată o sursă credibilă pentru o bandă desenată modernă, însă credibilitatea HAC a reușit să-mi dea peste cap toate prejudecările, în doar patru numere publicate. Revista se autodescrie ca fiind „singura publicație profesionistă de benzi desenate cu subiecte românești, desenate de autori români, și, de asemenea, și „la fel de cool ca supereroii americanii“. Harap Alb se reinventează, ilustrat în stilul benzilor desenate Marvel/DC Comics. Așadar, vorbind despre un fenomen cultural care dezvoltă reflexele imaginației și valorifică fantasticele mituri din folclorul românesc – mituri cu care am crescut, assimilate între timp de cultura pop occidentală. Pe frontul altor producții media, moroii diabolici sunt acum vampiri strălucitori, iar duhurile pădurii au devenit elfi. Cei drept, nici Harap Alb Continuă nu a evitat întru totul apropierea de „lore-ul fantasy“, personajele clasice din basm treând printre metamorfoze interzisant (regăsită de mine numai în seria est-europeană The Witcher). Pentru a înțelege mai bine fenomenul celei mai de succes benzi desenate românești, am stat de vorbă cu Mihai Ionașcu, inițiatorul proiectului HAC. Mihai este un antreprenor vizionar, cu o pasiune nemărginită pentru banda desenată. Înainte de a-și lansa propriile afaceri a lucrat ca, citez, „jurnalist, grafician, editor foto, vânzător de Inghețată, traducător de filme, head-hunter, dulgher, profesor de engleză, consultant pentru IMM-uri“. În prezent este partener într-o agenție media. Alături de colegii săi (Octav Ungureanu, Redactor & Autor și Andrei Moldovan, Ilustrator Harap Alb), Mihai a reușit să resusciteze banda desenată autentică. Haldeți să vedem ce a avut să ne spună.

**LEVEL:** Mihai, înainte de a te bombarda cu întrebări, aș vrea să menționez că acest interviu îmi face o deosebită plăcere, scopul concret fiind descoberirea unor amănunte inedite despre Harap Alb Continuă, direct de la „sursă“. Sunt sigur că cititorii Level au auzit deja multe lucruri interesante despre benzile desenate HAC – ba mai mult, probabil că majoritatea sunt de la fani loiali și aşteaptă cu nerăbdare următoarele aventuri –, însă luiborii de comicsuri fac parte dintr-o tagmă aparte și sunt mereu dormici de informații noi, ce privesc direct eroii lor preferați. Așadar, ce ne poți spune despre reinvenirea clasiciului personaj? A fost basmul lui Creangă prima alegorie sau ideea a venit după o sesiune de brainstorming?

Mihai: Mă bucur tanăr mult să aud că HAC e cunoscut cititorilor Level. Povestea lui Harap Alb, scrisă de Creangă, a fost una dintre intenții de la bun început. A rămas singura „viabilă“ odată terminată de research. Înțeptul volam să fac bandă desenată din lecturile obligatorii de la școală. Acum doi ani, când ne-am apucat de treabă efectiv (ideea a venit acum vreo 14-15 ani), am descoferit că dintre toate lecturile obligatorii, de pe vremuri“ doar Povestea lui Harap Alb supraviețuise. Numele „Harap Alb Continuă“ a fost însă rezultatul unui brainstorming.

**LEVEL:** Europa de Est este o zonă cu mituri unice, cu un farmec aparte (cunoscătorii jocurilor The Witcher știu foarte bine acest lucru). Crezi că

Harap Alb Continuă poate îmbina povestile și ieșările populare românești cu fantasy-ul modern, astfel încât cititorii tineri să găsească un punct focal familiar?

Mihai: Teritoriul pe care stă astăzi țara numită România a fost de-a lungul timpului un adevarat incubator pentru tot soiul de creații mitice: monștri, spiriti buni și rele, zeiță și demoni, care, din păcate, au ajuns să fie uitati în zilele noastre. Unii au fost „traduși“ de religie, alii au ajuns în folclor motive de sărbători la care se strămbă dinas în orăje. Sîi e păcat. Pentru că avem o mitologie bogată și atât de cuprinzătoare, încât și loc pentru orice gen: fantasy, Science Fiction, horror, erotic și chiar politici. Doar că, până acum, din căte cunoșc eu, folclorul nostru n-a fost niciodată prezentat publicului larg într-o manieră adaptată vremurilor în care trăim. Harap Alb Continuă astă incercă să facă: să aducă în prim-plan valori românești publicului de orice vîrstă, dar Tânăr la suflet.

**LEVEL:** Reinventarea personajelor lui Creangă a fost, zic eu, o decizie inspirată. Totuși, ce părere crezi că ar avea clasicul autor despre Ștefan, Mara, Ladea, Morolanu sau Balan?

Mihai: Cred că zâmbi pe sub mustăță la unele lucruri. Eu mă întreb altceva: cum ar fi scris Creangă în zile de azi? Cum le-ar fi chemat pe personaje? Povestea a aceeași. Haina și schimbăță.

Toate numele pe care le-am ales sunt locale. Ștefan și Mara au nume mai des întâlnite în zia de as-



Prințul numărul fac o  
stimulare evidentă către  
stilul Marvel/DC, prin  
dinamica personajelor  
portretizate.

tăzi, dar toate sunt nume vechi. „Haigani”, de pildă, este numele unui șef de trib trac. Adevaratul Haigani cucerise acum vreo 2000 de ani un teritoriu comparabil cu cel al imperiului lui Alexandru cel Mare.

„Morolan” vine de la „moroil”. Moroi au origini care ar face cîinte oricărui horror – fie joc, carte, film sau bandă desenată. Moroi apar din cadavre de copii îngropăți fără să fie botezăți. Însă și etimologia cuvântului „moroil” conține slavonici „mora” – cosmar. Numele fraților lui Ștefan, Medru și Andreu, sună formele vechi românești ale numelor Dumitru și Andrei. Și tot așa...

**LEVEL:** Cât de important a fost pentru redacția voastră evenimentul East European ComicCon 2013? Consideri că ați primit acolo o doză suficientă de expunere publică – destul că să genereze noi cititori?

**Mihai:** Nu pot să fiu decâtă părținitor în ceea ce privește ComicCon – Harap Alb continuă a fost sponsor. În cuvintele unui generator de meme-uri, „it was legendary!” ComicCon (ca, de altfel, orice se termină în sufixul „con”) este pentru o revistă ca bandă desenată un fel de Mecca. Ne rugăm la Neris să fie 20-30 de concuri pe an. Unul pe săptămână ar fi ideal. Nu doar pentru expunere și vânzări, ci (cei mai importanți) pentru a întâlni față în față oamenii care găsesc ca noi și apreciază ce facem și care ne pot spune ce le place și ce nu le place. Comic Con și locul unde fanii les la lumină. ComicCon e... Comic Con. O experiență repetabilă, pe care o repetă an de an. Altfel. Dar la fel. Cel puțin aşa sperăm noi. Anul viitor o să putem spune mai multe.

**LEVEL:** În orice caz, evoluția publicației voastre a fost rapidă și s-a făcut simțită pe multiple planuri, inclusiv cel al calității tipăririi. Ați mizat la de bun început pe un succes atât de mare?

**Mihai:** Răspunsul e oarecum complicat. Realitatea este că măsură succesului depinde doar pe jumătate de calitate. Calitatea e ceea ce ține oamenii legați de un produs. Ca să ajungă însă să-l consume, trebuie să audă mai întâi despre el. Așa că miza a fost în parte să avem un tiraj suficient de mare incât HAC să ajungă la suficiență de mulți oameni, pentru a putea, pe de o parte, să le oferim bandă desenată de calitate, iar pe de altă parte, să le oferim sănătă să descoperă tipăritul asta de revistă.

Aveam mulți fani care știau exact ce este o bandă desenată și care privesc cu ochi critici tot ce facem, de la care primim păreri valoroase, dar aveam și fani care descoperă pentru prima oară banda desenată. Și aici este măsura succesului. Să vezi un exemplar din HAC în măiniile unui om care n-a cîtit niciodată bandă desenată,

Numărul 5 a adoptat un stil ceva mai intunecat...

ISSN 2285-638  
www.harapalbcontinua.ro

Arăți

ORIGINELE LUI LUNGILOR

Episode 4 din novela  
FLUVIUL ȘOAPTELOR

când te sună la redacție o domnișoară în lacrimi și spune: „Pot veni la voi să cumără un numărul 17! Șeful nostru l-a pierdut și urlă de dimineață la noi, zice că i-am furat!” Măsura succesului este atunci când ne scrie o domnișoară doctorand la Comunicare și ne spune că Harap Alb continuă este subiectul tezei ei de doctorat. Aceasta este un succes pe care nu contasem și care ne umflă ca pe niste păuni. Noroc că suntem des trași de mănele fanilor cunoștori, altfel ne-am luate nasul la purtare. Aveam fani cu ochi de vultur, ce ne trag la răspundere pentru orice eroare. Am primit mustrări aspre de la un fan pentru că, în același perioadă, în doar cadrul unui episod, soarele răsare și apune din aceeași direcție – un lucru pe care nu l-am observat nici unul din trei noi aici.

**LEVEL:** Bănuiesc că această critică constructivă cimentează experiența redacției...

**Mihai:** Din toate am învățat căte ceva. Trebuie să țineți cont că suntem și noi la început. Învățăm odată cu cititorii. Și asta se vede în numerole revistelor. Pe măsură ce descoperim modalități de a îmbunătăți ceva, o facem în numărul următor. Am învățat și despre tipografie (deși mai lucrasem cu tipografii, și foarte diferit în cazul benzilor desenate). Unele lucruri le-am găsit bine de la bun început. De pildă, puțini cititori știau că tipăriștii revista pe hârtie de etichete. Hârtia de etichete este mai elastică și este făcută să reziste acțiilor din palmă, umerezii și lumini puternice. Culorile se vor păstra mai mult timp și asta e important în cazul în care ai un obiect colecționabil. Acum nu înseamnă



POVESTE CU MIRON

# ODATA CU GERUL



Ilustrațiile sunt incantătoare și folosesc culorile intense, vibrante.

mare lucru. Peste 20-30 de ani însă, treaba asta va face mare diferență. Încercăm să facem tot ce putem, astfel încât revista să apară în condiții grafice căt mai bune. Revistele care ajung la abonați, de pildă, sunt alese de mână. Coperțile sunt inspectate individual, pentru a identifica orice defect. De asemenei, revistele care ajung la abonați (sau care sunt cumpărate direct de la noi) sunt protejate cu folie crystal, pentru că nu ne mulțumește pe deplin folia folosită de tipografi. Am căutat o soluție mai bună și am găsit un provider de ambalaje din poliuretan, care produce pungi pentru dresuri – cloruri de damă. E cel mai transparent plastic disponibil pe piață.

**LEVEL:** Occidental are o tradiție îndelungată în materie de comics și se bucură de prezența unui public cu gusturi bine formate. Cât de receptivă crezi că este piața românească la o bandă desenată fantasy cu influențe din folclorul autohton?

**Mihai:** Acum ceva vreme răspunsul ar fi fost „nu prea”. Acum însă răspunsul este „foarte”. Ceva se întâmplă cu românii în ultima vreme. Am început să mă dezbarbam de anti-naționalismul care a predominat mediu intelectual în perioada de după revoluție și am ajuns la un naționalism decent, nu radical și nici împins spre tradiție doar de dragul tradiției. Poate ne maturizăm. Poate începem să descoperim că merită promovate și alte lucruri pe lângă „mititeys” și „palincă”. Eu aşa cred. Așa că momentul este propice pentru o bandă desenată bazată pe o poveste veche de 135 de ani.

**LEVEL:** Albumul legat pentru numerele 1-4 a fost un „cadou divin” pentru colecționari. Vom mai avea parte de albume speciale?

**Mihai:** Da. La fiecare 4 numere. E o modă decentă și îl cred eu) un lucru pe care să-l aştepți cu plăcere. Un album de bandă desenată care să singur în picioare – și n-arăta coperți de carton tare!

**LEVEL:** Cine sunt artiștil voștri preferați de bandă desenată și către ce se-ri clasice privete reacția HAC cu admiră-rie?

**Mihai:** Sunt mulți și nici nu știu în ce ordine să-i pun că nu-i supăr, nici măcar în minte. Clasici: John Buscema – desenațorul lui Conan; Ian Durscema (Dungeons & Dragons); McFarlane (Spawn); bineînțeles, pe lângă „monstri sacri”: Hugo Pratt, Moebius... Dintre desenațorii contemporani ne place mult de Sandu Florea, Pulu Manu, Valentin Tanase și mai tineri Tamba, Victor Drujiniu... mulți Personal, am crescut cu desenele lui Pulu Manu și m-au impresionat.





onat profund lumile fantastice ale lui Viorel Părigras. Cât despre seri preferate, depinde de persoană. Mie îmi place foarte mult Conan (în toate încarnările), Lui Andrei Moldovan, desenatorul lui Harap Alb Continuă, îl place mult Lanfeust, Octav Ungureanu (redactor) e mai atras de SpiderMan și partea comică – The Simpsons...

**LEVEL:** Dar jocurile video? Ai putea să dai câteva exemple de jocuri a căror direcție artistică a avut un aport special în stilul adoptat de Harap Alb Continuă?

Mihal: Banda desenată, filmele și jocurile au în comun multe lucruri. Toate au nevoie de scenariu, toate au nevoie de storyboard, concept art, cercetare, o poveste credibilă și continuitate. În mod sigur am fost cu toții influențați de jocuri pe care le-am jucat, dar nu e un lucru pe care l-am căutat. Influențele au fost subtile. Câteodată descoperaim similarități cu anumite scene dintr-un joc și ne dăm seama că este posibil ca undeava, în inconștiință, să fi jucat rolul și scena respectivă. E însă ciudat de diferit ca experiență. Eu, de pildă, îmi imaginez din când-in când scene din Age of Empires ca petrecându-se în lumea HAC. Alții spun că e mai apropiat de WOW d.p.v. al „feeling-ului”. Alții de Heroes of Might and Magic sau chiar DOTA. Chestiile de perspectivă și de placerea fiecăruiu, presupun.

**LEVEL:** Mark Waid spunea „Socrate ar fi trebuit să scrie comicsuri”. Crezi că succesul benzilor desenate HAC poate influența pozitiv tinerii din prezent, îndrumându-i către lectură?

Mihal: În mod sigur. Deja se întâmplă. Cum spuneam și mai sus, am primit tot felul de mesaje, de la oameni de toate vîrstelor. Unii care ne spuneau că să recită povestile lui Creangă pentru că au descoperit un amănunt de care nu-și mai aduceau aminte, alții că le-au cerut elevii.

**LEVEL:** Deși o doză minimă de violență grafică este prezentă, Harap Alb Continuă nu este o bandă desenată realmențe gory. Am putea avea pe viitor surpriza unor imagini viscerale, însoțite de trecerea la un stil ceva mai intunecat și brutal, oarecum „Warhammer-ish”?

Mihal: Da. Nu vreau să dău detalii pentru a nu strica surpriza, dar răspunsul este da. Oricum, în HAC numărul 7 puteți găsi deja un prim-pas în direcția asta. Am încercat să explitoiez și natura mai intunecată a miturilor noastre. Aici ne-am legat de noaptea de

Nu lipsesc trimiterile  
directe către povestea  
lui Creangă.



Sintandrei, cunoscută la americani drept „Halloween” și cunoscută la noi (acum multe sute de ani) drept „noaptea cap de iarnă”.

**LEVEL:** Aș vrea să revin puțin la legătura dintre jocurile video și benzile desenate – o relație fructuoasă, dacă ne gândim la titluri precum Walking Dead, Deadpool sau Sam & Max. Aveți planuri pentru un joc Harap Alb Continuă? Poate un boardgame?

**Mihai:** Un boardgame în mod sigur. Am întreprins oarece pași în direcția asta. Ne mișcăm încet însă, din lipsă de timp și oameni. Dar ne mișcăm. Despre un joc video, nu știu ce să spun. Costurile unui joc bun sunt prohibitive, iar un joc trebuie făcut bine. Altfel e ridicol.

**LEVEL:** Numele personajelor și al locațiilor par să fie inspirate din mitologia dacică. Este necesară o doză de istorie – fie ea una alternativă – pentru a da naștere unui univers credibil?

**Mihai:** Fără doar și poate. Devine din ce în ce mai dificil să te descurci în lumea lui Harap Alb continuă fără o hartă. Din punctul acesta de vedere, suntem foarte apropiati de jocuri. Închipuie-ți că ai juca un joc a cărui

care abia aşteaptă să lasă la ileală.

**LEVEL:** Cu fecare număr nou, lumea lui Harap Alb devine tot mai mare și mai interesantă, grație structurării ei în jurul unui mythos complex. Există șansa apariției unor spin-off-uri, sub forma unor



Harap Alb,  
în luptă dreaptă.

Un exemplu de utilizare  
a cromaticii și a mișcării  
pentru a construi  
un tablou intenț.



benzi desenate publicate separate de HAC – poate chiar Haigaru?

Mihai: Da. Nu imediat, dar se va întâmplă. După ce vom termina cu „originiile”, fiindcă poveștile secundare vor fi introduse drept aventuri separate ale perso-najelor. Cu vremea, cele mai populare dintre acestea vor putea să capete propriile titluri. E o practică des întâlnită în comics-urile americane. Wolverine era unul dintre X-men... Acum are propriile aventuri. și sunt foarte multe exemple.

LEVEL: Pe lângă ilustrațiile fenomenele, aventurile din Harap Alb Continuă au parte de un text foarte bun. Cât de greu se ajunge la o simbioză perfectă între text și imagine?

Mihai: Avem norocul prezenței unui scenarist bun: Marian Coman, care este scriitor SF / Horror. Textul initial suferă însă modificări multe când ajunge în pagină. Adeseori, o expresie a unui personaj generează un dialog cu totul diferit de ceea ce se apără în text. Textul și imaginea se plimbă des între desenator-scenarist-editor. E ca să joci de ping-pong în care fiecare mai adaugă câte ceva.

LEVEL: Ce le-i spune tinerilor talentați care vor să devină artiști de bandă desenată?

Mihai: Să deseneze ca apucății. Pe servetele, pe caiete, pe hârtii de ambalajie, în Moleskine-uri și agende ieftine. Să nu se lasă influențați de oamenii care cred că desenul „n-are vînt”. și să înțeleagă că e nevoie de muncă. Talentul este des întâlnit. Perseverența e mai rară. Perseverența oamenilor talentați și mai rară. Nu ajunge să ai talent. Trebuie să-ți pui la lucru, și, bineînțeles, să fie conștiință că banda desenată nu-i „funny” decât atunci când o citiști. Când o muncești, și foarte, foarte serioasă. Este un domeniu cu puține resurse, puține edituri care publică acest gen și cu multe greutăți. Nu-i pentru oricine. Dacă însă te mistușești, nu te lasă!

LEVEL: Mihai, îți mulțumesc pentru timpul acordat și sper ca cititorii noștri să aprecieze efortul depus de echipa voastră pentru a publica o revistă cum este Harap Alb Continuă. Cât timp eu voi devora pagină cu pagină ultimele aventuri ale lui Stefan, îți las jucivintele de încheiere. La cât mai multe numere!

Mihai: Eu vă mulțumesc frumos, pentru oportu-

nitatea de a povesti că ceva cititorilor LEVEL. și am să vă spun un lucru, tuturor celor care sunteți fani HAC: Sunt gelos pe voi. Nici n-aveți idee cât de gelos sunt. Mi-ar place să pot descoperi și eu HAC, și să aștept să vad ce se întâmplă mai departe. Să mă bucur când întorc pagina și descopăr o surpriză. Mie mi-e interzisă plăcerea asta. și, înțeleg, pentru un număr, mi-ar placea tare mult să facem schimb. Să fiu eu cititor și altcineva să știe ce se întâmplă înainte de a fi desenat.

Îl mulțumesc lui Mihai pentru răspunsurile acordate și subliniez pe această cale importanța formelor de cultură alternativă, fie că vorbim despre Harap Alb Continuă, bloguri sau chiar Level. În jurul acestui tip de publicații, comunități dinamice din punct de vedere social pot lua naștere și pot avea un punct comun de referință. Banda desenată, filmul și jocurile formează un triunghi titan, între lăuriile căruia ne aflăm noi, oamenii pasionați de o altfel de cultură modernă. Să abandonăm problematica „nemulțumire de dragul nemulțumirii” într-un abis al balcanismelor și să încercăm să apropiem hotărăță de propriele noastre valori – artistice, literare și spirituale. ► Aidan





# DESPRE NOI TEHNOLOGII, NOI SOLUȚII SOFTWARE

## Hintroducere

**A**cum nici două numere îmi exprimam dezamăgirea față de noile console – Playstation 4 și Xbox One – probabil deja în magazine (în alte țări) în momentul în care citiți acest rânduri. Din lipsă de timp nu am dezvoltat prea mult, dar cred că ajă prin ideea. Dacă generațiile trecute au venit toate cu ceva deosebit, care să aprindă pasiuni, să mă facă să le doresc, ei bine, această nouă generație nu-mi spune nimic. Generația 5 (PlayStation 1 and Co.) a venit cu posibilități 3D extinse, un controller deosebit, a facut trecerea la CD – un mediu ieftin, cu capacitate mare de stocare. Generația 6 (Playstation 2 and Co.) a făcut un salt considerabil ca putere de calcul/randare, a trecut la DVD și popularizat jocurile, avut o colecție impresionantă de titluri exclusive. Generația 7 (PS3 și Xbox 360) a mai făcut un salt, a îmbăjtășat mediu HD, a venit cu posibilități online extinse, în timp ce procesoarele tip „server” promiteau AI și fizici complexe. Pot fi folosite ca media center sau pentru a căuta ceva pe net. Sunt și console, și calculator, dacă vrei neapărat. PS3-ul este și Blu-ray

player, iar inițial rula și Linux, dar și jocurile generațiilor anterioare. Ce să mal, reclama cu „It Only Does Everything” nu putea fi faultată prea tare. Ambele produse, dar mai ales PS3-ul, oferă foarte mult pentru că costau, atât în momentul lansării (la 400-600 euro), cât și, incredibil, 8 ani mai târziu (la 200 euro). Generația 8 însă... Controlerle au rămas în mare aceleași, deci jocurile se vor juca aproximativ la fel, salut că putere nu este suficient de mare pentru a permite un 1080p pentru toate filmările (mai ales în cazul Xbox-ului), PS4 nu mai poate fi folosit ca media center, nu mai șiție să ruleze nici măcar MP3-uri, iar „The One” nu te va lăsa să te joci dacă nu-i conectezi inițial la Internet din una din țările agresante (sau dacă nu-i păcălești cum că ești în una din acele

țări). Compatibilitatea cu jocurile generațiilor precedente este inexistentă...

Când generația trecută s-a lansat, și Sony, și Microsoft au declarat că viața noilor console va fi undeva la 10 ani – comparativ cu 5-6, că dura un ciclu în mod normal până astăzi. Inițial, avea sens. Acum, privesc în urmă și realizez că au gresit, iar efectele acestei decizii s-ar putea să-i ardă râu de tot. În 3-4 ani PC-urile au prins din urmă consolele și au devenit la fel de accesibile din punctul de vedere al prețului/performanței. În plus, transformarea unui computer în consolă a devenit o banalitate, nu ai nevoie decât de un cablu VGA sau HDMI și de un controller. Mai nou, opriținea Big Picture a celor de la Valve (Steam) îți oferă chiar și o interfață. Mai



rapidă și, discutabil, mai prietenosă decât cea a consolelor – nu mai ai nevoie de mouse și tastatură pentru a porni un joc, pentru a căuta ceva pe internet etc. O poți face direct cu controllerul de pe canapea. Astăzi, noua generație de console dăba că mai ridică stacheta peste un PC bun de gaming – aparent și relativ la titurile lansate la start. Și sunt convins că cei doi giganți ar mai fi așteptat, dacă nu ar fi început să piardă din utilizatori. Clientii au început să migreze natural către o platformă mai puternică, mult mai prietenosă decât în tre-

cut – nu mai este atât de greu să instalezi un joc, să-l actualizezi și să îl joci peștejti, Steam a avut grija și de asta. Către o platformă deschisă tuturor producătorilor, unde, poate cel mai important, prețurile au ajuns incredibile. Prețurile titlurilor de PC au fost dintotdeauna un pic mai mici, pentru că nu există un Microsoft sau un Sony care să ceară cătă parte pentru fiecare unitate vândută. Dar, de curând, au început să apară oferte atât de bune. Înălț nici măcar românii amărăți nu mai au ce comentia. Mă gădesc serios de ceva timp la un special în care să subliniez aceste oferte, sau, mai bine spus, unde apar ele de obicei. Totuși ce am cumpărat, cu jenă, cu doar 5 euro,



Batman: Arkham City; Arkham Asylum; F.E.A.R. 2 și 3; Lord of the Rings: War in the North și Scribblenauts Unlimited. Toate impreună m-au costat 5 euro, nu separat. și spun cu jenă pentru că e clar că producătorul/distribuitorul acestor jocuri merită mai mult de atât pentru acest pachet. În plus, Humble Bundle mă lăsa să decid să caiu banii și său astfel sigur că primește producătorul/distribuitorul, adică cel care conținează cel mai mult, din punctul meu de vedere, în acenșă eșeuajie. De ce să cumpăr o consolă cu 400 de euro (sau una mai puțin puternică cu 500) când la fel de bine aș putea cumpăra

un PC, mult mai versatil, dar pe același palier din punctul de vedere al posibilităților grafice, cu... 600 (he 700) de euro? O diferență care o să devină din ce în ce mai mică în timp. Sau care dispără în totalitate după... 10, hal 20 de jocuri cumpărate. Nu mai spun că un PC o să poată rula toate jocurile făcute în ultimii... 10-20 de ani(?), și nu doar pe cele cîteva, apărute acum pentru „noastră” generație de console. Nici măcar titlurile exclusivă nu o să reușească să mă mai convingă, pentru că sunt din ce în ce mai puține. Majoritatea producătorilor au realizat că sunt bani din ce în ce mai mulți de făcut pe

PC – Steam (dar nu numai) a avut grija și de asta – și rar mai vezi jocuri doar pentru console.

Cu toate asta, trebuie să dăm consolelor ce-i îl consolelor. Nu pot crea un special cu un titlu ca cel folosit de mine aici fără îl le aduce în discuție. Ne place sau nu, aceste noi mașini vor influența în următorii ani tot ce înseamnă gaming. Să, mai și, poate se vor dovedi mai versatili decât par la prima vedere – ar fi spre binele lor, pentru că, în caz contrar, vor fi măncate cu fulgi cu tot de noile tehnologii și soluții software ce stau să apară.

## Locomotiva cu Aburi

Nu cred că cel de la Valve puteau să-să aleagă un nume mai bun decât Steam pentru platforma lor. Dar am văzut o companie atât de molcoană, dar atât de hotărâtă în ceea ce face. Le-a luate anii doar pentru a porni motoarele, iar astăzi pare că nici dacă ar dori nu s-ar mai putea opri. Abordarea lor nu are sens pentru nicio altă companie. De fiecare dată când aleg o nouă direcție, o fac cu calm și răbdare, ca ajutorul comunității, imbunătățesc și sfleuiesc produsele, par că încearcă să te convingă în loc să împună și, incredibil, funcționează. De luni de zile Valve testează aplica Linux. În februarie, au lansat o versiune Steam pentru Ubuntu – una dintre cele mai prietenoase versiuni Linux. La braț, cu primul lor joc compatibil, Left 4 Dead 2. Zeci luni mai târziu, Steam-Linux are în portofoliu mai bine de 350 de titluri. Luna trecută au lansat versiuni funcționale și pentru Fedora și Red Hat Enterprise, alte două ramuri Linux importante. La prima vedere, ai putea avea impresia că tot ce are de căștigat Valve prin această mișcare este suporțul fanilor acestei platforme. Dar... Valve se pregătește/ pregătește pentru o bătălie mult mai mare. Una impotriva gigantului Microsoft, care, odată cu Windows 8, pare că vrea să controlze mult mai strâns software-ul dezvoltat pentru platforma lor. Această decizie, dar și faptul că în noul desktop (Metro) Magazinul Windows și Xbox sunt impins cu nesimțire în fața utilizatorilor î-l au făcut pe Gabe Newell, fondator și director Valve, să decla-

Marketing, ca la Vaive acasă.

SteamOS

Thousands of games. Millions of users. Everything you love about Steam. Available soon as a free operating system designed for the TV and the living room.

re că „Windows 8 este o catastrofă în spațiul PC” – iulie 2012. O afirmație confirmată și întărită de mulți alți producători în luniile ce au urmat. Astăzi stăm să adevărul nu este chiar atât de negru, Windows a rămas o platformă relativ deschisă oricărui, în timp ce alte magazine online pot fi anexate noii interfețe fără prea mare bătăie de cap – sau poate că dat Microsoft înăpoli în urma prezidenției? Oricum ar fi, se pare că Valve s-a decis să susțină și-n lauri și... acum nici două luni a dezvoltat SteamOS. Un sistem de operare dezvoltat în house bazat pe kernel-ul Linux, cu cărui interfață va combina platforma Steam cu opțiunea Big Picture, despre care am vorbit ceva mai devreme. Astfel, prin oferirea unei interfețe prietenoase, usor de folosit de către toată lumea, Valve speră să schimbe felul în care majoritatea percepe Linux-ul. SteamOS va fi gratuit și va putea fi instalat în paralel cu Windows. Acum, de ce am face aia caeva? Astăzi dacă nu cumva suntem fani Linux sau Valve? Pentru că avem promisiunea că noui sisteme de operare va să își utilizeze resursele sistemului mult mai bine – va fi optimizat pentru jocuri. Dacă această promisiune se va dovedi adevărată, se credează că va face în secunda dot, când o să văd că în Windows jocul preferat săcadăză, dar benchmark-urile îmi spun că în SteamOS va merge acceptabil? În plus, un joc, odată achiziționat prin Steam, poate fi instalat pe oricare dintre platformele (PC) pentru care a fost dezvoltat – nu trebuie cumpărat din nou. Dacă producătorul stie ce face, nici măcar comunitatea multiplayer nu va avea de suferit pentru că serverele – au testat deja cu L4D2 – vor accepta clientii de pe oricare dintre platforme. Inclusiv Mac OS. Cei mai geek-ish dintre voi ar putea să-mi spună: „bine, bine, dar DirectX? DirectX! Fără el, majoritatea jocurilor moderne nu vor arăta la fel de bine. Care mal e sensul?“ Între timp, Nvidia le-a sărit în ajutor celor de la Valve și a dezvoltat o nouă „library“, numită GameWorks, care va încorpora, printre altele, și PhysX, OptiX și VisualFX.

Dar vestea bune nu se termină aici. Cel de la AMD (ATI), aparent fără a dori să ajute pe cineva în particular (exceptându-se, bineînțeles, pe ei), au lansat un nou API (Application Programming Interface), pe numele lui Mantle, care le va permite producătorilor să acceseze (mai) direct capacitatea plăcilor video. Dacă această nouă soluție va fi adoptată, va permite producătorilor să

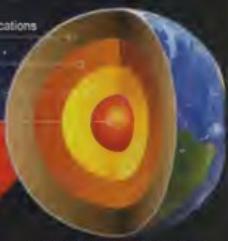
## MANTLE BENEFITS

Beneficiile aduse de nou API AMD. Crazy talk!

AMD

- Enables 9X more draw calls per second than other APIs by reducing CPU overhead
- Enables higher graphics performance with direct access to all GPU features
- New rendering techniques
- Leverage optimization work from next-gen game consoles to PCs

Graphics Applications  
Mantle API  
Mantle Driver  
GCN



Works with all  
Graphics Core  
Next GPUs

© 2013 AMD Inc. All rights reserved. © 2013 AMD Product Briefing | September 25, 2013

## MANTLE IN FROSTBITE

- ▶ Frostbite 3 will render natively with Mantle on Windows
  - ▶ Used instead of DirectX 11 on compatible Radeon GPUs
  - ▶ Being developed right now!
- ▶ Superb CPU performance
  - ▶ Very low overhead rendering, loading & streaming
  - ▶ Perfect parallel rendering - utilize all 8 GPU cores
  - ▶ Avoid bottlenecking the GPU and the system
- ▶ Highly optimized GPU usage
  - ▶ Full access to graphics hardware capabilities
  - ▶ Lots of low-level optimizations made possible
- ▶ Foundation for the future
  - ▶ This is only the beginning...
  - ▶ There are many more games on Frostbite



FROSTBITE 3

Frostbite 3 – Battlefield 4, Need for Speed: Rivals, Star Wars: Battlefront, Mirror's Edge 2 etc. – va fi printre primele motoare grafice optimizate pentru Mantle.

il poate prelua și îadăta hardware-ului propriu, iar dacă spui open source, spașii cuprinsă și Linux, nu? AMD a declarat că pentru ei este important ca Mantle să fie compatibilă cu toate platformele. Cred și eu. Toate consolele noii generații – Wii U, PS4 și XO – au plăci video dezvoltate



## Portal 2 Bindings

Steam Defaults

ORANGE PORTAL

WALK FORWARD

ZOOM OUT

WALK BACKWARD

MOVEMENT

WALK LEFT

WALK RIGHT

PARTNER VIEW

WALK UP

WALK DOWN

PUSH TO TALK

TOGGLE ZOOM

WALK LEFT

WALK RIGHT

BLUE PORTAL

WALK FORWARD

WALK BACKWARD

WALK LEFT

WALK RIGHT

WALK UP

WALK DOWN

LOOK

WALK LEFT

WALK RIGHT

WALK UP

WALK DOWN

COMMUNICATION ...

WALK LEFT

WALK RIGHT

WALK UP

WALK DOWN

GESTURE MENU

WALK LEFT

WALK RIGHT

WALK UP

WALK DOWN

CROUCH

WALK LEFT

WALK RIGHT

WALK UP

WALK DOWN

Maparea default a butoanelor in cazul Portal 2.

QUICK SAVE 1    2 QUICK LOAD

SCREEN SHOT 3    4 CHAT MESSAGE

de ei. Nu vreau însă să speculez mai departe. În căteva zile (pe lângă momentul în care scriu acest articol), odată cu summit-ul AMD, APU13, ce va avea loc între 11 și 13 noiembrie în California, vom să mai mulțe.

### Presiunea e prea mare, deschideți toate supapele

Dacă în următorii ani aceste două soluții software vor primi, ne așteaptă vremuri deosebite de interesante. Cind vine vorba de jocuri, PC și sisteme diferite de operație, concurența a fost până acum ca și nulă. Îmi e greu să-mi imaginez cum va reacționa Microsoft, dar d-abilă aștept bătăliile. Cu siguranță benefice, pentru noi, în calitate de consumatori. Valve nu s-a oprit însă aici. Să se la trăntă cu cel mai mare producător de software din lume nu era suficient, așa că au decis să le dea peste naș și marilor producători de console.

Double Combo, în cazul Microsoft. Imediat după SteamOS, au dezvoltat Steam Machine. O consolă-PC sau un PC-consolă, care se adresează celor care lubesc confortul oferit de console și nu vor să-și bată capul prea mult cu un PC sau, invers, celor care lubesc capacitatele extinse ale PC-ului și vor o consolă capabilă de același lucru. Mașinile celor de la Valve vor veni cu SteamOS preinstalat și nu vor avea o configurație fixă. Cele date cu plăci video puternice vor putea rula toate jocurile compatibile Linux existente la data lansării - dacă totul merge bine, undeva la începutul anului următor. Toate vor putea însă face stream al conținutului unui alt PC din casă, ceea ce ne va da acces și la toate jocurile (dar nu numai, inclusiv ai și filme, muzică etc.) compatibile Windows-Steam.

Astfel, dacă avem deja un calculator puternic, putem opta pentru o Mașină ieftină pe care să o folosim ca intermediar între PC și televizor. Sau invers, dacă sistemul e îmbătrânit, putem opta pentru o Mașină dotată pe care să instalăm și Windows și pe care să o transformăm în centru de joacă. Valve nu a închis sistemul în niciun fel și promite că totul va fi open source. De-



fapt, dacă dorim, putem transforma orice PC într-o Mașină, prin instalarea Steam OS. Sau, dacă ne place nou sistem modular propus, putem achiziționa componente cu care să construim propria noastră consolă-PC. Un sistem modular care va face, dacă ne încrezîm în mașina lor de marketing, schimbarea sau upgrade-ul componentelor un mizilic.

Vom putea folosi în continuare mouse-ul și tastatura, dar, pentru a închide cercul, Valve a luat la înălțare și cu un controller. Unul care să preia cu succes ce e mai bun din ambele lumi și care ne va permite, spun ei, să ne jucăm de pe canapea, atât shooter-e sau strategii, cât și action-uri sau sportive. Gamepadul arată, după cum puteți vedea, foarte ciudat și e imposibil de spus pentru moment că de bine își va face treaba. Manetele clasice au fost înlocuite cu două touchpad-uri ce reacționează la clic performante care vor oferi feedback tactil. Eu am urât dirndldeapăna padurile laptopurilor, și să că am rezervele mele. Pe de altă parte, o astfel de interfață poate fi programată diferit pentru fiecare situație în parte, ceea ce o face foarte versatilă. Mai trebuie, de asemenea, să învățăm și cum

o să ne ajute acel feedback tactil. În rest, toate bune și frumoase. Controllerul va putea fi folosit și sub Windows-Steam și va avea 16 butoane, dar și un display performant cu touch. Toate programabile.

### Dar, dacă ne apucă iNvidia? Sau și mai rău, avem frică de înălțime?

Steam Machine nu va fi însă primul device care va face posibil acest streaming mai special al imaginilor de la PC către TV. Niciodată, soluții în acest sens există de mult și majoritatea sunt mult mai puțin convective. Pentru noi, ca gamerii, unul dintre cele mai interesante gadget-uri de acest tip este consolea-controoler Shield, lansată de Nvidia în iulie. Dotată cu unul lor procesor „mobile”, Tegra 4, și rulând Android, Shield este un OUYA portabil ce îți permite să joci titlurile destinate platformei Android (prin Google Play) pe frumosul ecran cu touch, HD (5 inch @ 1280x720), din dotare. Mai interesant este însă faptul că Shield poate fi folosit,

Oculus Rift.



Pentru a reduce din costuri, dezvoltatorii au folosit un singur panou LCD în loc de două. Lentilele corectează imaginea plată a ecranului și o mapează sferic pentru a simula că mai bine felul în care ochii noștri percep mediul înconjurător.

dacă deții o placă video de la Nvidia, GTX 650 sau mai nouă, și ca Remote Play, similar cu Vita + PS3, PS4, sau controlerul Wii U-ului. Astfel, poți să te joci titlurile (care au suport pentru gamepad) preferate de pe PC sub pătură, pe WC sau în orice altă cameră. Sau, dacă ecranul IJ pare prea mic, îl poți conecta la un TV. Ca orice device Android puternic, posibilitățile sunt multiple, nelimitate chiar. Shield aduce laolaltă jocurile mobilelor, PC-ului și ale majorității platformelor trecute – se dovedește și în emuladorul perfect, bateria este și ea una capabilă, prețul însă... La 300 de euro, rămâne un gadget destinație entuziaștilor.

Atrăgem atenția, undeva la începutul articoului, cum că ar fi bine dacă noua generație de console se va dovedi mai flexibilă și mai capabilă decât pare la prima vedere. Rolerile sunt pe cale să se inverseze. Urișul n-umit PC nu mai face pași mărunți, doar pentru a fi în rând cu lumea, cum se întâmplă până acum. S-a trezit din somnul cel de moarte și e furios. O să înceapă să calce în picioare teritorile ocupante de console, după care, la sfârșit, o să-și pună săcăpa pe cap și o să le base cu ochii în soare. și nu orice săcăpă. Ciu una 3D, numita Oculus Rift. O casă, de fapt, care încearcă să aducă realitatea virtuală în casele tuturor. Au mai încercat și alții, dar soluțiile au



Am înțeles că-ți plac controlerile, așa că am conectat un controler la un alt controler pentru a controla calculatorul în timp ce te uită la televizor. Duh!



fost mereu scumpe și pretențioase. Oculus este diferit. Are suportul majorității producătorilor de jocuri, încearcă să țină prețul de producție undevoare sub 300 de euro și se străduiește să ofere cea mai bună experiență de până acum. Incredibil, dar să-ți putea să le și reușească. Casca este dotată cu un ecran de 7 inch, capacitate de mare pentru a acoperi tot cimpul vizual. Rezoluția promisă la lansare (1080p) este acceptabilă și, poate cel mai important, giroscopul, accelerometrul și magnetometrul din dotare fac o treabă excelentă în a căuta mișcările capului. Da, Oculus nu se mulțumește doar cu un 3D deștept și un ecran care să te arunce în mijlocul acțiunii.

Imersiunea va atinge cote extreme, pentru că acum, dacă ridică capul pentru a privi spre cer, asta se va întămpla și în joc. Input lag-ul este redus la minimum.

Imperceptibil dacă îl credem pe cei care l-au testat. Imaginați-vă cum ar fi să jucăt Mirror's Edge cu o astfel de casă. Dar un simulator aeronomic. Cred că și un simbol rollercoaster îmi va smulge zâmbete. Posibilitățile Oculus Rift bucur geek-ul din mine mai mult decât toate celelalte subiecte dezvoltate în acest special. ➤ nev



Hawken, va fi unul dintre primele jocuri care vor implementa nativ Oculus Rift. La revedere, lume!



Aplicațiile sunt nelimitate. Aici o bătrânică se plimbă incantată prin Toscana. La revedere, lume!



# grand theft auto V

FIVE



17 SEPTEMBRIE

18



PS3  
PlayStation



XBOX 360 XBOX  
LIVE



www.pegi.info

Pegi Rating: Grand Theft Auto V  
Content: Blood, Gore

# MIGHT & MAGIC LEGACY

REV. VODICĂ STOÎNĂU | DISTRIBUȚOR URSUS | ONLINE MIGHT AND MAGIC URSCOM ROMÂNIA Q1 | 1 | PC | XBOX ONE | PS4

## Moștenirea lui Caneghem

**P**într-o minunăție minunată, vîtejii de la Ubisoft au decis că îp-uf Might and Magic nu trebuie ucluți sălge rece (vezi Heroes VI), ci consolidează și cum poti consolida mai bine o legendă, dacă nu folosindu-te de un „mortar RPG-istic”, realizat după o refetă îngrăpată în negură timpului? Pentru cei născuți deveniți și privați de gloria pixelată a jocurilor anilor '90, saga Might and Magic este creația monumentală a lui Jon Van Caneghem, un individ iubitor de fantasy și aventuri incredibile, un fel de goblin olandez cu abilități de producător măiestru. În vremurile apuse, când New World Computing și 3DO însemnau ceva, o grămadă de băiețel cu ochelari și acnee printre care se numără și subsemnatul buttonau de zor RPG-urile complexe și pretențioase leșite din mânătele și imaginația infinită a lui Caneghem cel Mare și Slăt, căutând bucati de golem prin Tatâlă ori explorând temnițele întunecate ale maleficului Xeen. Mi-încearcă să descriu în cuvinte feeling-ul special al acestor jocuri, ba chiar imposibil. Părăsuți incercările Might and Magic VI, eu pot să scriu orice aici, căci nu voi atinge prea multe corde sensibile.

Un schelet de balaur? FANTASY.

Desigur, ați putea aștepta lansarea celui de-al zecelea capitol fără o tură pe GOG.com, unde seria completă abia așteaptă să fie cumpărată, dar ce-i distractiv la o astfel de așteptare searbă?

### X marchează legenda

Cu greu se găsește un suflit mai flămînd ca al meu după o porție zdravănă de dungeon crawling, queste epice și lupte pe ture, așa că anunțarea nouului Might and Magic X: Legacy a fost o surpriză de proporții colosale, pe care am printit-o cu lacrimi de bucurie. Imaginează-vă o mulțime de nord-coreeni, cuprinși de extazul unui boicot patriotic: eu eram multimea, iar bocetul meu zguduia din temeli fundamentalele comunismului.

Deși Might and Magic X: Legacy nu continuă direct povestea primei noi jocuri, explorarea continentalul Ashan din perspectivă first person sună binești. Cum Heroes VI a hulit numeroele Might and Magic cu unele dintre

cele mai proaste decizii de game design din istoria seriei (excepție făcând direcția artistică originală), Legacy are de splitat multe păcate. La cărma proiectului se află Limbic Entertainment, o echipă cunoscută prin prisma campaniei Heroes VI: Danse Macabre – adică de loc. Pe deasupra, absența lui Jon Van Caneghem ar putea slabisi „dezastrul” pentru un nou titlu M&M, mai atunci când aceasta se inspiră din Worlds of Xeen. Totuși, există șanse de izbăndă prodătorilor par hotărâți să investească pasiune în dezvoltarea jocului, iar primele imagini și clipuri video desculțe o lume fantasy încântătoare, asemănătoare din punct de vedere estetic cu Erathia. Fiecare cadră prezintă peisaje feerică, încârcătă până la refuz cu mister și potențial de aventură. Oarecum, stilul vizual



adoptat de Might and Magic X: Legacy îmi amintește de imprejurimile micului oraș New Sorgigal – primul popas din M&M VI: The Mandate of Heaven, chiar dacă grafica a evoluat considerabil într timp. Sprite-urile 2D au fost înlocuite cu modele 3D detaliate și forte bine animate, inspirate din unitățile recrutabile în Heroes VI – chestie care, culmea, îmi place! Culorile vibrante desfășură ochii și

Arme, armuri, un cort,  
un foc de tabără: FANTASY!



Abilități numeroase,  
statistici, inventar spațios?  
Nu e greu de ghicit...

Goblin care primește să sabie  
în frâză: mai mult FANTASY.

te duc cu gândul la un basm ori la vreo lucrare semnată  
Anna Zinkovsky. Totul emană o aură old-school, o dorință de întoarcere la origini.

## Putere și Magie

Might and Magic X: Legacy revine la sistemul de combat pe turn și la mecanica de joc tile based, după modelul prezent în Might and Magic I-V sau, de dragul unei comparații mai apropiate de prezent, Legend of

Grimrock. Jucătorul controlează un party alcătuit din patru eroi, Legacy punând la dispoziție patru rase diferite și 12 clase, căte trei pentru fiecare rasă. Deoarece eroii beneficiază de abilități unice – determinate de combinația race-class –, elementele role playing par suficiente de complexe pentru a garanta o experiență cel puțin interesantă. Clasele din categoria Might, adică cele axate pe forță brută, sunt orientate către utilizarea armerilor în luptă; clasele Magic sunt adeptele magiei (duh), în timp ce specializările de tip hibrid împrumută căte puțin

Totem gaură 5 exp  
The party gained 2 gold  
→ dropped Antelope

Allegiance attack  
Ogrom is weak  
Ogrom is weak  
Ogrom is weak  
Hobgrom is weak

damage

din amândouă, dar nu pot ajunge niciodată la nivelul celor pure. Sistemul folosit în dezvoltarea eroilor îimită pe cel din M&M VI - IX, cu abilități antrenabile în trei faze (Expert, Master, Grandmaster) și cu un quest de promovare. Povestea capitolului X merge mână în mână cu Heroes VI, acțiunea desfășurându-se în jurul orașului Karthal – afiat acum în pragul secesiunii. Acțiunile celor patru aventurieri vor influența soarta orașului și a penitenciarului Agyn, o zonă amenințată de fantomele trecutului. Recunoșc că nu mă dau în vînt după poveste, dar promisiunea unei lumi bogate în artefacte, queste, temnițe și dragoni îmi face pielea de găină...

## Acum așteptăm

Might and Magic X: Legacy este disponibil pe Steam în avanpremieră, dar la momentul redactării acestui preview nu am beneficiat de acces la joc. Oricum, varianta finală bate la ușă și îdată cu ea sosește un review complet, mult mai bogat în detaliu. Deocamdată, abundența de clipuri video, imagini și informații susținute de cărți oficiale fac suficientă pentru a concura o imagine că de căt clară despre ce înseamnă nouă Might and Magic: un RPG în stil clasic, plasat într-un univers fantasy superb, care aduce un omagiu moștenirii lăsată în lumea jocurilor de creația marei Jon Van Caneghem. ► Aidan

- Smugglers' Cove  
→ Bring the Cart to Safe
- Jassad's Bastillery  
→ Register 10 creatures In the Bastillery

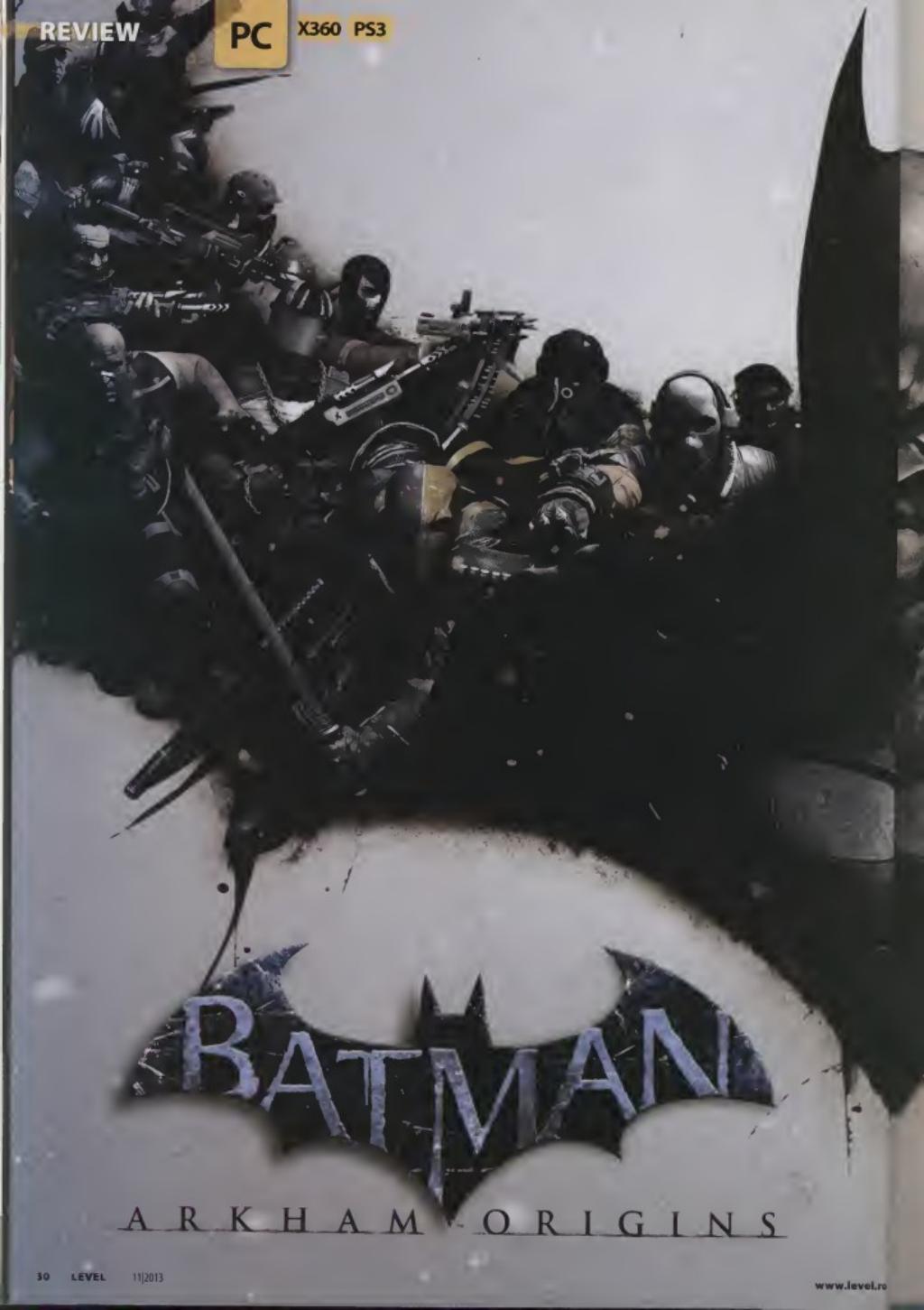
Patru eroi intr-o peșteră întunecată. Știe cineva un sinonim pentru „fantasy”?



REVIEW

PC

X360 PS3



# BATMAN

ARKHAM ORIGINS



## Înflorește liliacul

**U**nul dintre primele romane grafice care mi-au invadat biblioteca a fost Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth, scris de Grant Morrison și ilustrat de Dave McKean. Cu un asemenea titlu, și e imposibil să nu ie în serios într-un horror trait de Morrison în Arkham Asylum. Pe scurt, mai în glumă, mai în serios, în banda desenată mai sus menționată, Morrison îl „întemeiază” pe Batman la balamur. și la propriu și la figurat. La „învitația” lui Joker (pacientul VIP al ospiciului), Batman își petrec o noapte în Arkham alături de cei mai interesanți fi ai Gotham-ului. Nu intru în detalii, căci vă puteți imagina și singuri ce se întâmplă când un scoțian ocultist ușor sărit de pe fix amestecă fizica cuantică cu Lewis Carroll, Jung, Crowley și o cărăuță de tarot intr-o bandă desenată puternic psihodelică cu Batman. Serios, călit-o! Sărind peste stilul grafic, care mi-a pro-

vocat un sentiment de neliniște pe care îl retrăiesc intens de căte ori arunc o ochiade spre bibliotecă și privirea mi se oprește pe secțiunea dedicată benzilor desenate, de unde Arkham Asylum rânește sinistru ca un Joker al romanelor grafice, cred că cel mai mult m-a marcat un dialog dintre comisarul Gordon și Batman, pe care nu o să îl traduc și care se încheie cam aşa: „When I walk into Arkham and the doors close behind me, it'll be just like coming home”. Nu săn ce m-a socat mult, posibilitatea ca eroul a milioane de puști din întreaga lume să fie un individ puternic deranjat sau că deținuții (pacienții, cum preferă) din Arkham ar putea fi singura familie pe care omul liliac a cunoscut-o vreodată. și ce familie...

Când cei de la Rocksteady au anunțat Batman: Arkham Asylum și au citat romanul grafic al lui Morrison ca sursă de inspirație, mi-a



săltat înima în piept. L-am aşteptat cu suflare la gură, l-am instalat când a apărut și îl-am lăsat din mână până nu l-am terminat. N-a avut impactul psihologic aşteptat de mine după a zecea lecturare a romanului grafic care l-a inspirat, dar la final am părăsit Arkham-ul cu un sentiment de relaxare, satisfacție și mulțumire pe care numai un joc de acțiune solid, care sondează prea puțin psihicul puternic deranjat al unui individ care se imbrăcă în liliac și schiudește râfăcători, și-l poate da. Da, Arkham Asylum e un action-adventure pe care îl pot recomanda cu toate cele trei zecă degete ale mele, mai ales că sigur o să (mai) prindă către reduceri massive.

Flinăcă reacția pozitivă masivă la adresa lui

Arkham Asylum le-a sugerat celor de la Warner că stau pe o potențială mină de aur, Rocksteady au fost tocmai rapid pentru un sequel, Arkham City. Mai puțin focalizat decât fratele său mai bătrân, dar mai mare, mai violent, și, probabil, mai bine vândut. N-a revoluționat franciza, dar mecanicile solide din primul transferat, de data aceasta, intr-un semi-sandbox ceva mai măriclești (orășelul-Inchisoare care dă și numele jocului) împânzit cu o serie de activități extra-curriculare care îți mai distrajează atenția de storyline, l-au transformat într-un hit instant. Inevitabil, când l-am butonat, am simțit o senzație de deja-vu, dar am considerat-o „semnătura autorului” și am reușit să mă bucur în liniește de nouății. Ca o paranteză, eu l-am preferat pe primul, probabil, multumită influențelor din banda desenată preferată, dar e o alegere subiectivă, pur personală, nu trebuie să pomziți răzoalele sfinte în numele meu.

Când și al doilea sequel se vinde ca pâine caldă, bunul sămăcăt devenind să trebue să arunci cătă mai rapid pe piață al treilea sequel. Ceea ce s-a și întâmplat, cu o singură mențiune: Rocksteady au predat stațeta celor de la Splash Damage (cel mai notabil produs al lor, poate singurul, căci n-am săpat foarte adânc, a fost shooter-ul Brink), un motiv destul de serios de îngrijorare pentru fanii francizei. Sincer, eu am fost îngrijiat mai mult de numărul trei din coadă și de timpul relativ scurt de producție decât de autor.



## Portretul liliacului la tinerețe

Legătura evidentă cu primul Batman al lui Rocksteady nu e singurul motiv pentru care am simțit nevoie să aduc în discuție banda desenată semnată de Grant Morrison. Ediția aniversară conține scenariul cu o serie de note și indicații ale autorului. Într-una din aceste note, Morrison ne avertizează că portretul lui Batman din Arkham Asylum nu trebuie luat ca o reprezentare definitivă și absolută (canonică, în alte cuvinte) a supereroului mascat, ci e, mai degrabă, o critică la adresa benzilor desenate din anii '80, unde omul liliac era prezentat ca un individ violent, impulsiv, cu tulburări grave de personalitate de tip borderline. Mi-am adus instantaneu aminte de această notă de subsol în urma unei discuții avute cu Kimo în redacție, când nelinfricatul nostru lider îmi spunea că noul Batman își pare o brută. În-



Pumă și de la capăt.

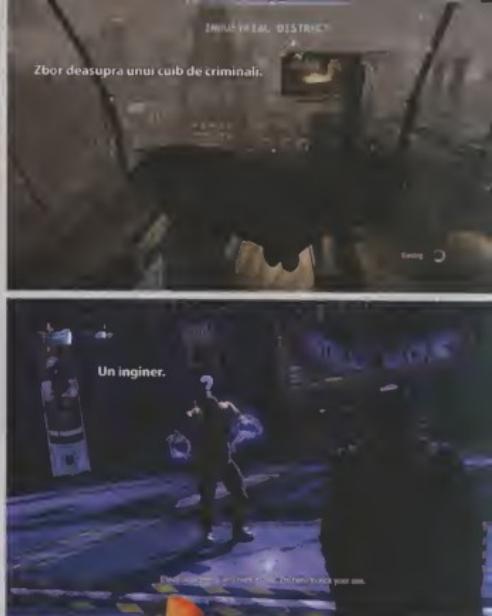


Avertisment.



Crocodile Dundee.

Zbor deasupra unui cuib de criminale.



să îl aprobase, chiar dacă nu 100%. Mi se părea o brută și înainte, mai ales după un combo de 75 de lovitură. O fi influență optezistă de care povestea Morrison, or fi blockbusterelor lui Nolan, mi-o fi umblat Kimo la subconștiul, cert e că Batman-ul celor de la Splash Damage îmi pare foarte cărănat, parcă mai supără de căt îl stăm eu din jocuri. O explicație logică ar fi că Arkham Origins încercă să ne prezinte un Batman aflat la începutul carierei sale de justițiar nocturn. Averi, aşadar, un vârstean supertehnologizat îmbrăcat în liliac ceramic antigel, care își controlează cu greu accesele de furie, rupă oase, sparge capete, îndoiește încheieturi, calătește și, ocasional, nu se dă în lătuș de la puțină tortură fizică și psihologică justificată. Totul e cinsit în dragoste, război și action next-gen. Pe de altă parte, nu prea ai cum să vinzi un joc în care Batman vănează teșuri pe okazi și îl dă deosebit de politicos pe măna poliției. Așadar, am stabilit că nouă Batman pare mai vîndent decât de obicei, deci închipuiți-vă care va fi ocuparea voastră principală ca dresori de oameni lileci.

Înapoi la originile violente ale omului negru. E Ajunul Crâicunului în Gotham și nimic nu deranjează liniaștirea urbei, nici măcar un soarece. Cu excepția lui Black Mask. Și a cadrilor săi. Și a celor zece asasini celebri tocmai de lordul crimei să-i dea de urmă și de că-

pătări lui Batman. Cetățenii cinstiți stau încărcați în case. Cum de ce? Fiindcă și noaptea de Ajun, iar oamenii de bine împodobesc brâdui alături de familiile lor. În niciun caz motivul nu este vreo limitare tehnologică sau timpul scurt de producție care n-a permis oamenilor de la Splash Damage să populeze orașul natal al lui Batman și cu oameni cinstiți. Orice-ai spune despre Gotham, un lucru e sigur. Localnicii fără cauză își iubesc copiii și își fac întotdeauna cumpărăturile la timp, nu așteaptă până în ultimul moment să cumpere un pokemon pentru că mic și un spray paralizant ferecat în aur alb pentru doamna casel. Prima impresie străzile Gotham-ului sunt băntuite doar de nelegiuți. Și de polițiști, în mareala lor parte corupti, deci tot ușelet de criminali în ochii lui Batman. Ceea ce îl vă oferă o scuză să bată/bateți tot ce mișcă pe străzile urbei. În concluzie, dacă veți un grupuleț de mai

mult de o persoană, îl puteți împrăștia violent fără teamă că le faceți vreo nedreptate unor cetățeni cinstiți care discutau apriș ultimul roman călărit la un colț de stradă. Sigur este un grup infracțional de mare risc. Ajungi la un moment dat să te simți ca un milionat al anilor optzeci și cărui datorie era să despartă orice adunare populară mai mare de doi indivizi... Altfel,

Gotham-ul virtual este măruncel și puteți folosi fast travel-ul dacă n-aveți chef să faceți pe Tarzan Urban de căte ori slujba vă poartă pașii în capătul opus al orașului. Pentru a folosi eficient Fast Travel-ul, veți fi nevoiți să dezactivați câteva dispozitive de brulaj montate de Enigma, un alt personaj recunoscut până și pentru cei neințelați în batmanologie, în fiecare cartier. Deçi tot

Baleu cu Deathstroke.



Un foc la băiatu!



Cucul



va trebui să luă orășul la picior cel puțin o dată. Ceea ce nu e neapărat un lucru râu. Gotham-ul acoperit de zăpadă este o priveliște minunată. Între două incălări serioase și un zbor planat pe deasupra aleilor lăturulnice în căutarea celei de-a treia ciomageli hardcore, puteți reflecta asupra rolului măștilor în societate, cocoțat pe cea mai înaltă turără în timp ce un fulger brâzdează cerul și capa neagră ca smoala flutură în vînt simbol de legământ. Dîn păcate, lama nu sunt fulgere, deci va trebui să vă mulțumim cu tură, vântul, panorama și achievement-urile.

va trebui să luă orașul la picior cel puțin o dată. Ceea ce nu e neapărat un lucru râu. Gotham-ul acoperit de zăpadă este o priveliște minunată. Între două incălări serioase și un zbor planat pe deasupra aleilor lăturulnice în căutarea celei de-a treia ciomageli hardcore, puteți reflecta asupra rolului măștilor în societate, cocoțat pe cea mai înaltă turără în timp ce un fulger brâzdează cerul și capa neagră ca smoala flutură în vînt simbol de legământ. Dîn păcate, lama nu sunt fulgere, deci va trebui să vă mulțumim cu tură, vântul, panorama și achievement-urile.

## Cele douăsprezece munci ale lui Batman

Nu bag mâna în foc că sunt exact douăsprezece, ar putea fi mai multă dacă stații să le numără și dacă scoțiți fiecare colțitor al Gotham-ului în căutarea dosarelor de șantaș plantate de Enigma. În general, cam 80% - 90% din timpul de joc și-l vei petrece jocând dintr-o hăptă în alta. Ca să descoperi locațiile dosarelor ascunse de Enigma va trebui să bumbăcești cățiva craci de-a sâi, ca să „dezamorsezi” bombele plantate de Anarchy prin Gotham sau va trebui să apeși spațiu largă o lumină roșie după ce, în prealabil, îl ai nenorocit pe cel ce zice nelegiuți care-o păzeau. și aşa mai departe. La un moment dat, apăr și niște ninjali și mai sofistică care mă au bătut măr. Ceva mai inteligente sunt miciile episode în care Batman face pe detectivul (personajul) a apărut prima dată în Detective Comics, deci trebuie la un moment dat să se ocupă și cu... detecția), dar și acolo va trebui să deruleze „constituirea” crimei până observi o dungulă roșie care-i marchează un indiciu, să scanez acel indiciu, după scanare afli mai multe despre desfășurarea crimei, mai derulezi puțin cu mouse-ul până găsești toate indicile, după care, în vreo două ca-

zuri, va trebui să te deplasezi într-un punct marcat pe hartă și să-i contonezi pe individul de acolo. Eventual și pe acolitii săi. Preț de două jocuri am cam făcut același lucru, cred că mi s-a cam luat, iar entuziasmul copilaresc de a vâna un combo de 80 de lovitură a dispărut...

Ca să închel tutuși mica mea diatribă la adresa si-dequest-urilor pe care sun mai optimist, dacă vă aduceți aminte de episodul indus de prafurile lui Scarecrow din Asylum, să știți că aveți și în Arkham Origins o călătorie interesantă și usor psihodelică dincolo de oglindă, prilejuită de întâlnirea cu Jervis Tech aka Pădurierul Nebun, un personaj desobosit de sinistru care pur și simplu nu poate lipsi dintr-o producție ce poartă numele lui celiебru oscipici.

Totuși, chiar dacă nedreptatea și frădelegea tronează pe străzile Gotham-ului, principala grijă a justițiarului/miliardar este Black Mask. Răușăcitorul punе un preț pe capul lui Batman, iar zece asasini celebri din universul DC acceptă provocarea. Drăguț, în sfârșit se inversează rourile și Batman e în pericol să își piardă poziția de suprematie în lanțul trofic al Gotham-ului. Sau aşa ar fi trebuit, însă eu nu m-am simțit nici măcar o clipă vănat și am trăit cu impresia că producătorii au cam risipit o distribuție care să ar fi putut dovedi foarte interesantă. Prea puțină caracterizare, apăr brusc, bossfight, își mai smulg și WTF și... gata. Povestea, ca un întreg, nu m-a impresionat din cauza afară, dar totuși

Un bilet duse până în  
Tara Minunilor, vă rog!

am apreciat momentele petrecute alături de eternul rival al lui Bruce Wayne. Da, nu cred că vă spoileresc foarte mult povestea dacă vă spun că jocul cu Batman nu este Joker-free. Nu vă spun cum și când apare, căci atunci chiar vă-ști strica plăcerea relințărilor cu super-șoțopatul vostru preferat. Însă primul contact dintre vîltoii dușmani (aș spune de moarte, dar știți că Batu nu se coboară la crimă, schilodirea este punctul său de oprire) pot spune că s-a ridicat la înălțimea așteptărilor. Vocea lui Troy Baker (Mark Hamill a renunțat la Joker după Arkham City) își porrettează ca o mânusă Jokenului și nu mă miră absolut deloc că omul să prindă roțul și într-o posibilitate vîltoare producție cu sigla Illiacului. Sau să devină un brand, ca Hamill. Ca fapt divers, Troy Baker i-a dat găsării lui Batman în Lego Batman 2: DC Super Heroes.

## Batman: Arkham Epilogue

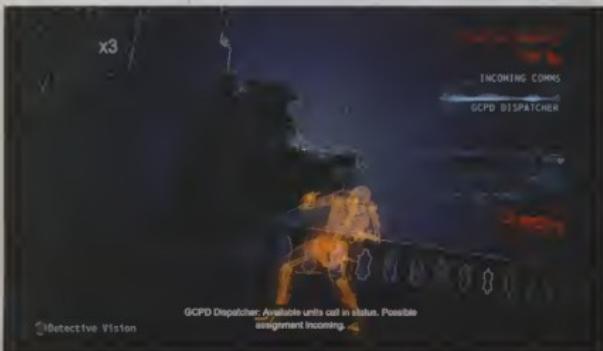
Mecanicile de joc și sistemul de luptă au rămas, practic, neschimbate. Avem același combat deosebit de spectaculos, dar care seamănă mai degrabă cu un joc de ritm decât cu un brawler serios, aceleși camere în care te joci de-a prădătorul nocturn și agață răufăicatori de gurgui atenț pozitionați. Sau le sări la beregădă dintr-o gură de aerisire pe care-ai deschis-o în prealabil chinând tasta Spatiu ca să hoiți de caractere. Nimic nou sub soare. Cele cîteva gadget-uri în plus nu schimbă game-play-ul într-o parte de mult încât să merită pomenirea pe larg. Nu cred că eu, la acest capitol, vă-ști putea spune ceva diferit față de cele două review-uri primeite de frații mai bătrâni ai lui Origins în numerele mai vechi ale revistelor. Dacă și prins virusul colecționatului sau suferiți de o formă foarte ușoară sau foarte severă de OCD, Batman Arkham Origins se înscrise și ei în trend și vă oferă o serie de challenge-uri care să vă dea impresia că ați obținut mai mult din Batman decât v-a dat cu deosebit. Averi și un mod multiplayer, care aduce foarte des cu un shooter insipid la persoana a treia, și atât mai jucat așa ceva singe și multi, dar nu-mi închipui cătă oamenii veți găsi în el peste o lună sau două. Mi s-a părut un feature introdus doar ca să fie acolo și să mulțumească un acționar sau doi.

Mi-a fost destul de greu să mă apuc de articol după ce, la capătul a multe ore de joc, am realizat, practic, că avem de-a face cu un Arkham City mutat în



Gotham. și nu cred că este vina celor de la Splash Damage, căci nu sunt foarte siguri că Rocksteady nu ar fi realizat și ei tot o copie a lui Arkham City în puțin timp de dezvoltare primit de la stăpâni. Ca să-l citez pe Andrei, repetiția e mama plagiaturii. Mă îndoiesc totuși că majoritatea dintre voi aveți probleme cu repetiția, altfel nu l-ați îmbogățit pe Kotik aruncând cu bani în Call of Duty ca într-un lăutar autist cu o singură dolină de cătănie în repertoriu. Dacă faceți parte din categoria pe care prea puțin o interesează să rejaocă Arkham City, atunci n-am nimic important să îl reprozez lui Arkham Origins. Poate doar cîteva bug-uri, cu menținerea că eu poate am fost mai norocoș și nu am în-

tăinit vreunul care să îmi scoată perii albi. Pentru producători, a cămăsuț timpul să schimbați macazul. O frână proaspătă cu un nou suflu sau cu un alt supererou. A fost distractiv că durează și timpul să mergem mai departe. și găndiți-vă că sfatul vine de la un individ care a recenzat aproximativ zece jocuri LEGO, dar nu ar mai scrie de încă un Batman construit pe același calapod. Repet, nu îl învinuiesc pe cel de la Splash Damage, care au urmat întocmai, fără prea multe și foarte mari potențieri, rejetă lăsată moștenire de Rocksteady, însă Batman ar cam avea nevoie de o schimbare, altfel la următorul sequel chiar își dă duhul și cine știe cătă portofolele nele Giulite vor rămâne nepedeșsite... ▶ doLAN



**VERDICT LEVEL**

- Batman
- Joker
- Ingy-soft
- practic, e un Arkham City rezervat

**PE SCURT**

Humări, dar cam... mice of the same.  
Poate vreți să apelați o redacție.

**7.5**

Gen Action/Adventură	Producător	Damage,
Platformă PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii U	Oferă online	Memorie
Sistem	Jocuri	Video

**CERINTE MINIME** Procesor Intel Core i3 2.5 GHz, Memorie 4 GB, Unitate de stocare 160 GB, Sistem de operare Windows 7, DirectX 11, Placa video NVIDIA GeForce GTX 650, Monitor 1280 x 800 pixeli, Sound Card.

**ALTERNATIVA BATMAN: ARKHAM CITY** Dacă văd mai joacă cu Batman plin acasă, nu vă călărați că începeți cu Origins, chiar dacă e un prequel. Lăsați înțelesul Aryamei și cu Arkham City, căci le găsiți mai ușor și sunt cam aceleră locuri.



# BEYOND

## T W O   S O U L S™

## Din lumea celor nevăzute

**S**unt sceptic atunci când vine vorba despre existența unui plan separat după moarte și prefer să evit exprimarea propriei convineri religioase, pentru a nu intra în sfera ridicolului. Nu cred în fantome în linje ectoplasmice – dar nici nu contest veridicitatea anumitor manifestări spirituale, ce pomesc din interiorul ființei umane vîi. Omul și natura sa dualistă sunt mistere ale metafizicii, pe care am decis să le las în grijă filosofilor cu normă întreagă atunci când studiul ontologic m-a depășit pe deplin și am realizat că sunt un adolescent modest, lipsit de experiență vieții. Pe atunci, întrebările mele existențiale porneau din teama manifestării față de lungimea măiniilor (îmi păreau disproportionate), teama că nicio fată nu îmi va împărtăși dragostea alimentată hormonal sau ura pentru acnee. Pe de altă parte, în ciștințele mele spirituale am descoperit o pasiune pentru fantezele oculte, așa că mi-am provocat scepticismul citind Lovecraft, M.R. James și, uneori, Crowley. Nu e o selecție grandiosă, însă s-a dovedit mulțumitoare în perioada liceului. Abia acum – când jocurile video au progresat simțitor din punctul de vedere al metodelor tehnologice folosite în redarea unei povestiri –, regret că nu m-am născut cu 10 ani mai târziu.

**Beyond: Two Souls**, o creație Quantic Dream, este genul de producție digitală la prima vedere stimulantă, comparabilă stilistic cu Heavy Rain: gameplay-ը se aproape absent și o tehnică narrativă interesantă, livrată într-un mod diferit. Așa se face că noui adventure QD m-a-

pus lăruși pe gânduri, trezind în mine o curiozitate latenteră. A, da, și o profundă admirație pentru sinergia dintre Ellen Page și Willem Dafoe.

### Paracinematografie

Beyond: Two Souls încearcă să reunescă filmul și jocul, într-o juxtapunere himerică, folosind tehnici constructive imprumutate atât din cinematografie, cât și din gaming. Astfel, accentul cade pe poveste și personaje, cele din urmă fiind transpuște în univers virtual prin intermediul tehnologiei motion capture. Cadrile apropiate, „filmate” din unghiuri teatrale, pun în evidență expresivitatea eroilor, doar pentru a exploda într-o orgie shaky camera atunci când lucrurile se precipită. Gameplay-ul se rezumă la interacțiunea cu mediu înconjurător, deși absența oricărui puzzle tradițional și semi-automatizarea momentelor de acțiune pot nega valoarea de „action-adventure” pe care Beyond: Two Souls și-o revendică.

Încadrarea acestui titlu în tagma dramelor interactive este cu certitudine mult mai potrivită. Cine nu se simte confortabil în prezența unui film digitalizat, realizat integral folosind ecranul verde și captura de mișcare (cu precădere cea facială) nu va avea parte de o experiență tocmai placută. Vedeți, până acum genul dramei interactive nu s-a bucurat de un succes fenomenal, chiar dacă ideea sună foarte bine în teorie. În practică, rezultatul pare erizațul ieftin al unei strucționări film-joc – o creație sintetică, rî-

gică, lipsită de naturalețe și viață. Din fericire, Heavy Rain și Beyond: Two Souls și-au concentrat totă esența ludească în reprezentarea actorilor, interrupând din moment în moment cursul povestii cu episoade interactive, afectate parțial de senzația că ceva – nu și exact ce – este insuficient dezvoltat. În Beyond, impușcăturile nu sunt îMPUȘCĂTURI, mecanica de cover nu este MECANICĂ DE COVER și jocul nu este... el bine, nu e JOC – cel puțin nu după criteriile standard. Totuși, drama francezilor de la Quantic Dream are ceva special în compoziție: arta unor adevărați actori – evidentiați de o poveste care m-a dus cu gândul, timp de zece minute, la filme legendaire ca Poltergeist sau Carrie – și, desigur, grafica viitoare.

### Şpirikismus

Beyond: Two Souls urmărește povestea unei feti pe nume Jodie Holmes (Ellen Page), aflată în conexiune directă cu entități invizibile extradimensionale. Deloc surprinzător, viața Jodie nu este un exemplu de normalitate: Aiden, un精神 misterios, o afectează încă din copilărie, făcându-și similită prezenta prin diferite acțiuni fizice, unele chiar îspăimântătoare sau violente – dar toate menite să o protejeze de entitățile malefice care o torturează pe durata noipii. Oarecum, Aiden se comportă asemenea unui caine de pažă invizibil și imprevizibil. Jodie îl consideră „un animal sălbatic”; cu toate că îl poate stăpini și controla majoritatea manifestărilor. Pentru o





Motion capture, foarte mult motion capture.

vreme, premsa este suficient de interesantă încât să întrige, până când lucrurile capătă o dimensiune mult prea complexă, iar povestea se duce în lumea celor drepti, cu picioarele înainte: Jodie intră în custodia doctorului!

Nathan Dawkins (Willem Dafoe) de la o vârstă fragedă, după ce părții ei adoptivi nu o mai pot îngriji. Asistat de dr. Cole Freeman (Kadeem Hardison), Nathan pornește un studiu în cadrul Departamentului de Activități

Paranormale, pentru a descifra originea lui Aiden și natura „monștrilor” nocturni, după ce cu ajutorul garspiritual un strălit de Infraworld(), telor măștăsimile gălădă-

turi. Ceva mai Jodie include dianului ei portal conDAP către o lume a spiritelor, CIA-ul se și recrutează

tânără dominată într-un program special de pregătire militară – credetă-mă, mă dor degetele după ce am scris să ceva. Din nerericie, segmentele povestii nu sunt prezente în ordine cronologică, ceea ce duce repede la o pierdere a sincronicității. Analizează independent, aceste momente sunt absurde, prostăje, iar așezate cap la cap formează un storyline neverosimil, sufocat de ramificații sinuoase și inutile. Jodie nu moare niciodată, chiar dacă dă gres, căci singurile consecințe paipabile vin sub forma unor concluzii alternative, la finalul fiecărui capitol. Unicul episod bine realizat, demn de un action-adventure modern, a fost Navajo – pe care vă las să-l descoperiți de capul vostru. Menționez doar că include sămanism, cai, cojoruri psihotice și un peisaj dejetic fantastic. Eu prefer să trec la gameplay, o altă zâloagă cu potențial insuficient explarat.

Iese cu caft, presimt!



## Rutină-pasivă...

... cumva opusul termenului compus „action-adventure”. Dacă Ellen Page și Willem Dafoe nu își canaliză întregul talent actoricesc către Beyond: Two Souls, drama interactivă rămânea la stadiul de dramă. Fără mimică și gestici celor doi, Quantic Dream ne-ar fi servit un titlu plăcitor, cu o poveste trasă de păr și o mecanică de joc incompletă. În orice caz, nu stiu ce se poate de spiritism au făcut producătorii jocului și cum au storis tot ce poate da mai bun un PS3, dar grafica este o realizare tehnică incredibilă, ce trebuie văzută pentru a fi crezută. Page și Dafo au fost literalmente transpuși într-un joc, cu tot cu măiestria artei lor. Jodie este un personaj complex, care respiră, simte și exprimă emoții umane adânci, în timp ce peste Nathan planează



[SPOILER ALERT!] Incertitudinea și suspiciunea duplicității. Pe de altă parte, gameplay-ul suferă din cauza unor probleme serioase: controlului dezastruos și insuficientă implicare a jucătorului în mijlocul acțiunii. Mesajul către producătorii de drame interactive: camera shaky, zguduită în toate direcțiile, nu se potrivește cu o urmărire printre-o pădure întunecată, din perspectivă third person, când trebuie să controlez protagonistul folosind doar thumbstick-urile Niciodată. Never. Nunca.

Acum că am eliminat această problemă apăsătoare din peisaj, trebuie menționat faptul că majoritatea acțiunilor directe se rezumă la mersul înainte, cătiva opțiuni de dialog, o groază de quick time events – sau, cel mai important, la cooperarea dintre Jodie și Aiden. Deși se

La adăpostul întunericului, intr-un cadru romantic.

Copile, de unde aiarma? De la doamna învățătoare.

poate juca lejer cu un singur controller, Beyond devine imersiv dacă rolul entității spirituale este preluat de un Player 2, realizând astfel o simbioză autentică între cele două personaje. Aiden poate orbita liber în jurul Jodiei, caracterul eteric permitându-i să treacă prin corpu solid. Utilizând diferite mișcări chihzuinute și imprezise ale celor două stick-uri, entitatea redirecționează fluxul ectoplasmic către eroină, îl vindecă rânde, mută obiecte și activează diferite butoane ascunse, dar cele mai puternice abilități din arsenalul unui poltergeist sunt po-

Jos! Până aici ai plătit.

- pardon, o dramă interactivă - care putea mai mult, de la care simți că vrei mai mult, așteptă mai mult, dar nu primești niciodată tot pachetul.

## Și cu spiritualitatea cum rămâne?

Spiritualitatea și sensibilitatea există în relație dintre personaje, nu în poveste. Ajutate de coloana sonoră melancolică, experiențele dure prin care Jodie trece alături de Aiden devin distincții ale rezilienței sufletului uman, afiat sub asediu Răului. În Beyond: Two Souls, prívitorul pasiv capătă un minimum de conexiune directă cu personajul observat, implicându-se modest în destinul acestuia. Quantic Dream nu a reușit să reinventeze un gen, nici micăr cu ajutorul graficii următoare, însă experimentul interactiv primit de noi este un pas solid către altceva – probabil către o trăire gamerscă unică, vie, completă. ► Aidan



Am avut un profesor care îl semăna. Am avut...

## VERDICT LEVEL



- Ellen Page și Willem Dafoe facând ce găsă mai bine
- grafică minotaură, motion capture fantastică
- lipsesc ceea ce, nu este suficient de interactiv
- prenădejde revigoritoare
- control greal, aproape defect

### PE SCURT

► drama interactivă lezărată de o poveste care complică mult și prenădejde fascinantă, despre moarte, viață și soartă. Merita parcurgerea de dragul talentatul actriție Ellen Page.

7.9

► drama interactivă lezărată de o poveste care complică mult și prenădejde fascinantă, despre moarte, viață și soartă. Merita parcurgerea de dragul talentatul actriție Ellen Page.

### ALTERNATIVA HEAVY RAIN

Tot o producție Quantic Dream, dar cu o poveste foarte mult mai bună scrisă, incomparabilă cu cea din Beyond: Two Souls.



# BATTLEFIELD 4

R  
Parta  
căt o  
suntin  
succes  
da m  
zilele  
serie  
velul  
uman  
ria Ae  
venit



## Marketing Bullsh\*it?

**F**irst person shooter și militar nu mai este ceea ce lești din comunitatea noastră, iar fiecare mare prețăndent la titlul anual de Cel Mai Tare din

Pariuri se bate cu punini în piept că este mai realist de către celealte. Vei căt de realist însoță peștigorul? Noi suntem, tăta... Call of Duty 4: Modern Warfare, mai exact succesul uriaș pe care jocul l-a înregistrat la vremea sa, a dat naștere unui adevarat trend, căci de atunci și până în zile noastre, în fiecare an apar noi jocuri din populara serie, dar fără ca micări unul dintr-o ele să se ridică la nivelul calitativ al „originalului”. Însă fiecare nou COD ce i-a urmat s-a vândut în draci, umplând peste noapte viste-ria Activision, în condițiile în care campaniile solo au devenit din ce în ce mai imbecile. Paradoxal, nu-i așa?

Singura componentă care ș-a îmbunătățit în timp [nu substanțial, după părerea mea] a fost cea online, dar nici chiar așa nu poti justifica uriașul preț de 60 de euro/doi dolari cerut în primul an de la lansare. Cel mai probabil, campania de promovare a jocului costă de câteva ori mai mult decât realizarea jocului în sine, căci nu găsești altă explicație. Dar să revenim la oile noastre.

Scenariul CoD s-a repetat, din păcate, și cu seria Battlefield. Luat ca un întreg, cel mai bun din serie a fost Battlefield: Bad Company 2, care le-a avut pe toate: o campanie solo distractivă, eroi memorabili, voice acting de nota 10, coloană sonoră antrenantă și grafică impresionantă pentru 2010. Iar în aceeași măsură am fost cuceriti de componenta sa multiplayer, pe care o prefer în conti-

nueare celei din Battlefield 3. E drept că cel din urmă a îmbunătățit mult rețeta, dar să nu uităm că pentru a intra pe serverele multiplayer din Bad Company 2 nu era/eră nevoie să rulezi în paralel trei programe suplimentare și un browser. Și mai neplăcut este că Battlefield 3 încă mai suferă la nivel tehnic din cauza acestei nefericite încrăngături. Dar iată-l, Battlefield 4, mai că?

## La vremuri noi, tot d-ale lor

Am avut dreptate să nu aştept prea multe de la campania single player din Battlefield 4, care – pentru a concura la același nivel cu cea din nou Call of Duty – trebula să fie scurtă, la fel de penibilă, dacă se



Need for Speed Battlefield 4 Edition.



poate mai cretină decât cea din Battlefield 3 și plină de bug-uri.

În Battlefield 4 îți se dă rolul sergentului necuvântător Recker, liderul unui mic grup de Infanteriști americani compus din el „Pac” și gurălivul „Irish” (Irlandezul), care ajung în luptoaza de a fi singuri capabili să pună capăt planurilor malefice ale unui dictator în devenire chinez, iar ca să fîm bine înțeleși de la Inceput, „Irish” nu este un roșcat din Dublin, ci un negru din New York, pe hinezul cel rău nu îl vedem mai dețor, nu afără motivul pentru care el și Satana, iar cel pe care vrea să îl detroneze cu sprijin rusesc este Dumnezeu pe pământ, și ulte așa ajungem să omorâm din nou ruși, pentru că așa sunt el, răi.

Povestea din Battlefield 4 se învârtete, am putes spune, în jurul unei acțiuni lipsite de orice impact, pentru că este o tâmpenie să strig „Trădare!” și să nu expul fie și o frântură din personalitate și convingerile trădătorului. Dar pentru că și scenariile jocurilor din seria Call of Duty – cam de pe la Black Ops încoace – sunt la

fel de cretine, nu ar trebui să mire. Mai nou, trebuie să copiez cu strictețe rețeta adversarului dacă vrei să te bucuri de același succes, drept pentru care scenariul din Battlefield 4 este și mai dramatic decât cel din

Battlefield 3, nu are nicio legătură evidentă cu evenimentele din jocul precedent, chinuie dialoguri hollywoodiene și marșează pe

teme bombastice. Pe scurt, campania solo vine sub forma unui cljeu cretin, lipsit de consistență, ce culminează cu o scenă finală forțată, absurdă și fără finalitate. Iar ca să fie taboul complet, producătorii au plusat cu bug-uri monumentale și inteligență artificială la nivel de școală ajutătoare. Misiune inadecvată.

Campania solo nu suferă numai din cauza unei povestiri de doi banii, ci și a gameplay-ului specific, care este chiar mai banal și problematic decât cel din Battlefield 3. Dacă pac-pac-ul în sine este solid, strategia generală este simplă: pleci din punctul A către punctul B, omoărând tot ce îți lezi în cale pînă la destinație. Un drame libertate vine din faptul că unele zone sunt mai vaste decât altele și îți dă posibilitatea să experimentezi cu arsenali diverse, ba chiar și niscaiva strategii alternative. Din nefericire, de-a lungul campaniei nu trăiești niciodată moment memorabil, cu excepția porționărilor în care ești pus la comanda unor vehicule, de preferat blindate și cu tunuri pe ele, dar pără și acestea sunt lipsite de diversitate și măcinăți de bug-uri. Fără să exagerez, campania single player din Battlefield 4 este printre cele mai stupide și pline de eroi tehnice experiențe de care am avut parte în carieră. Din nefericire, nu apuc să te saturi de omorât la infinit aceleșă ținte, pentru că totul se termină înainte să-ți dai seama, iar acțiunea se mută acolo unde trebuie, adică în multiplayer.

## Who's bad?

Pentru cel care îl joacă pe platforma care a consacrat seria, experiența online din Battlefield 4 devine accesibilă doar dacă pomesc mai întâi serviciul Origin, iar apoi se înregistrez în apă-zisul Battlelog, componentă integrată în browserul cu care naveghează în mod obișnuit pe net. Serverele și statistica sunt accesibile numai prin intermediu aceliei interfețe din browser, care va continua să funcționeze în paralel cu jocul imediat după ce ai fost selectat serverul și modul de destrâmbărire dorit. Pe console, acest sistem complex de autenticare și monitorizare nu există, tranziția de la meniu la joc efectiv fiind căt se poate surâsă și fluidă. Problema cea mare este că serviciul Origin are obiceiul să „crape” subit atunci când îți este lumea mai dragă, browserul începe să se screamă, iar distrația la sfârșit sub forma unui me-



Morala: nu bloca autostrada.

or  
ea  
ca  
ur  
ala  
  
i po  
este  
old  
ală  
do  
un  
de  
e  
cu  
ati  
ni  
care  
ate  
d  
am  
mai  
m  
l de  
m  
o  
  
sa  
ac  
lar  
en  
tă  
ală  
nă  
  
upă  
re  
ea  
ubit  
me



Irish, un „Irlandez” neobișnuit...

Irish, subalternum cu gura mare căruia împinsă închiinzătoarele minciinoase și care obisnuiește să dă ordine pe care tu, ca un superior ce-test, îl execută, pentru că nu îl-ai desenat și buzează lângă armă.



I don't have a problem with violence. I got a problem with lies.



Cartier chinezesc

31 / 124

0 3 + 100

sej de eroare. De ce Battlefield-ul incetează să mai funcționeze după o vreme rămâne un mister, însă stîrn sigur că asta nu ar trebui să se întâmple. Aceeași problemă o au în continuare și jucatorii de Battlefield 3 pe PC, including mandea, deci e clar că pe undeva toate aceste elemente nu se pupă cum trebuie. Nalba sătie de ce nu renunță EA la o configurație care și-a dovedit instabilitatea de-a lungul timpului. Chestiunea este că, odată ce ai trecut de aceste probleme, constată că ai dat, de fapt, o grămadă de bani pe un upgrade vizual al jocului anterior, nicidecum pe un produs cu adevărat nou, pentru că și te dă aceleași patru clase și cam aceleași arme și vehicule. În timp, s-ar putea ca această senzație de deja vă să se estompeze, dar asta depinde de fiecare jucător în parte, de căt de mult timp și pasiune este pregătit să investească în el. Mai ales timp. Ce-i drept, există și câteva arme noi, cum ar fi carabinele, ce pot fi utilizate de către orice clasă, iar vehiculele navele sunt prezente într-un număr mai mare. Rezultă, agătar, că luptele navale joacă un rol mult mai important de această dată, ceea ce nu este



un lucru tocmai rău.

Ce a făcut însă, conflictul la nivel de infanterie nu este echilibrat. Nu de puține ori mi-a venit să măc din mouse sau să încerc rezistența monotorului cu pumnii, enervat că am descărcat un întreg în-cărcător în stomacul unui adversar de la doar patru distanță, iar acesta abia dacă a apucat să ridice arma la sold și să-mi

tragă două gloanțe într-un picior, linșindu-mă instantaneu. Așadar, în cazul în care gluștej de la DICE nu au stricurat și căteva încărcători cu gloanțe orbe în joc, avem o mare și serioasă problemă.

Situația stă mai bine în cazul vehiculelor, care pot fi distruse acum mai ușor, iar cele mai vulnerabile sunt, evident, elicopterele. În cazul lor, o lovitură de rachetă bine plasată poate culca urgent la pământ chiar și un pilot.

Problemele de echilibru la nivel de infanterie încep să dispare doar pe măsură ce te desparți de gradele inferioare și începi să ai acces la un arsenal mai divers. Păcat doar că challenge-urile sunt blocate pană în nivelul 10, iar urcarea în rang pare cam anevoloasă. Însă chiar și așa, până și cel mai slab jucător de pe hărță poate primi recompense, dacă acel puțin pe care îl face, îl face cum trebuie.

Modulele de Conquest și Rush par să fă rămas în topul preferințelor, datorită numărului mai mare de jucători și vehicule ce pot ocupa în același timp o hărță (64 pe PC, Xbox One și PS4, spre deosebire de 24 pe Xbox 360 și PS3). Aceleași reguli, alte hărți. În Conquest, fiecare echipă începe luptă cu un număr egal de așa-zise tickete, care scade mai greu pentru echipa ce reușește să controleze majoritatea bazelor de pe hărță, pentru o perioadă mai lungă de timp decât partea adversă. În același interval de timp, echipa adversă pierde tickete mai rapid, iar pentru că trebă să fie și mai paținătoare, în intervalul de timp în care una dintre echipe deține controlul total pe hărță, numărul ticketelor echipelor adverse scade vertiginos, pe când al celei dominante rămâne



Moartea, la o fracțiune de secundă distanță.



constant. În acest context, echipa dominată riscă să nu mai poată recupera diferența în timp util și să rămână rapid fără niciun ticket, ceea ce pierde lupta. În Rush, una dintre echipe are misiunea de a apăra o serie de obiective, iar cea adversă de a le ataca, parcurgând un număr de etape. Atacatorii încearcă să le distrugă folosind material explozibil, apărătorii încearcă să-l impiedice și, la nevoie, să dezamorseze în timp util incărcațiile respective. Dacă după expirarea timpului dedicat partidelor atacătoare nu reușesc să cucerească toate obiectivele, apărătorii câștigă.

Alte moduri de joc, precum Deathmatch, Squad DM și Domination (născut în Unreal Tournament, dar mai popular acum datorită seriei Call of Duty), ar putea fi și mai distractive dacă sistemul de spawning ar funcționa perfect și nu te-ar materializa adesea în mijlocul unui grup de adversari. Apoi, în sprijinul celor lovită de soartă ar trebui să vină și sistemul Fair Fight, a cărui menire este să echilibreze forțele chiar în timpul unei parotide. Însă, ca mulți altele care nu

Aș fi vrut să putem conduce și locomotive.



funcționează încă cum trebuie, nici acesta nu prea își face treaba. Cel puțin nu la ora care compun aceste rînduri, și mă întreb dacă mai glăscă pe cineva pe se verele de Bad Company 2 la 3 dimineață.

Oferta BF4 în materie de puc-pac online este completată de două noi moduri de joc – Obliteration și Defuse –, cu care am mai făcut însă cunoștință și în altă parte, sub alte nume. Cunoașteți, de exemplu, modulele Sabotage și Search and Destroy din seria Call of Duty 4 și urmăriți? Sună exact la fel.

### Bite my Frosty Engine, part III

Ca o nouă – ce-i drept, nedorită –, în Battlefield 4 te poți trezi blocat în mediul inconjurător mai des decât îți-ai dorit, chestie

pe care nu am pățit-o încă în Battlefield 3. Apoi, mai sunt căi de acces prin care ar putea trece lejer unul mai mare decât tine. Însă o barieră invizibilă te impiedică să te streoci prin ele, nu care cumva să diversifică putin strategia de joc. Îi atunci, nu ar fi mai bine să scăpăm de ferestrele „inutile” ale respectivelor clădiri sau cărări să le reducem la dimensiunea unei poșete?

Nu în ultimul rând, campania de promovare a jocului a orbitat în jurul unei singure mari găsiști: nivelul fără precedent al distrugerilor ce pot fi provocate pe cîmpul de bătălie, mulțumită fizicilor nemaiînvăzute din noul motor grafic Frostbite 3. Cei care au ajuns însă

să se și joace jocul să au convins într-temp că rezultatul este puțin diferită. Nu poți distrage în totalitate orice clădire, ci doar ace-



înă pe care îl îdedică jocul, însă chiar și atunci, când ele se prăbușesc într-un nor inecatios de praf și fum, manevra în stres riscă să nu provoace daune semnificative adversarului, iar cursul bătăliei s-ar putea să nu se schimbe pe loc în favoarea ta.

Cu excepția cătorva tipuri de structuri, nivelul până la care poate fi împlinită distrugerea elementelor din decor nu mi s-a părut și mai presus decât cel din Bad Company 2, anul 2010. Nu pentru că ar fi o mare pierdere, dar de ce nu putem distruge orice clădire, așa cum ni s-a promis în campania de promovare? Măcar atât, din marea listă a promisiunilor incălcate, căci doar cu texture mai detaliate și efecte vizuale mai realiste nu se face primăvara. Cel puțin nu dintr-o dată.

## Și totuși, acasă

Dacă jucăti Battlefield 4 pe o configurație high-end sau undeva pe aproape, veți constata că singura notabilitate o constituie grafica incredibil de detaliată și designul audio, care vă vor lăsa mască. Până și voice acting-ul sună credibil, în ciuda scenariului penibil. În multiplayer, vremea schimbătoare de pe unele hărți, deși scriptată, are efectul scontat asupra jucătorilor - trăcerile pe nesimțite de la un soare arzător la o puternică și zgromotoasă furtonă tropicală te poate face să te precipți, să-ți grăbești acțiunile fără



Barca-i la putere.



că măcar să-ți dai seama, iar asta poate duce la erori.

Pentru însă afirmă că Battlefield 4 este un shooter competitiv solid, iar dacă da, este mai bun decât Battlefield 3? Dacă producătorii ar fi depus la fel de mult efort în îmbunătățirea gameplay-ului, pe căt au depus în cazul graficii, jocul ar fi putut fi cu siguranță mai bun. Ca gameplay, dar numai dacă scapă de problemele tehnice actuale, nu este substanțial mai bun decât Battlefield 3, ceea ce nu justifică o achiziție imediată pentru cei care dețin penultimul titlu din serie și mai ales nu au atins încă nivelul maxim. Dar dacă dis-

pusuți de scula potrivită, nu ați jucat încă Battlefield 3, aveți de unde să dări banul gros și ardeți de nerăbdare să vedeați căt de bine arată începutul unei noi ere next-gen, atunci nu ezitați. În timp, patch-urile vor rezolva cele mari probleme tehnice din multiplayer și vă veți putea bucura de experiența completă. În caz contrar, vă recomand să așteptați o lăuntrire.

*P.S. Adăugăj 0,5 puncte note finală, atunci când problemele majore ce îl macină, mai ales în partea online, vor fi rezolvate. 8 pentru un înlocuitor bine finisat și pe care îl știești cu nerăbdare. ▶ KIMO*



Made in: China.

**VERDICT LEVEL**

**PE SCURT**

- grafică next-gen, ca sănătate să ai ce să efectuezi de noutăți
- multiplayer cel puțin la fel de bun ca în BF3
- campanie single player excelentă
- erori de desen, bug-uri de grameag, AI, vizuală
- multiplayer problematic, mai ușor pe PC

**7.5**

**CERINȚE MINIME** Recomandat

- Windows 7/8/10
- Procesor Intel i5 sau AMD FX-6300 sau similar
- Memorie RAM 8GB sau mai multă
- Unitate de stocare SSD sau hard disk de cel puțin 1TB
- Placa video NVIDIA GeForce GTX 970 sau similar
- Sistem de operare DirectX 11

**ALTERNATIVA BATTLEFIELD 3**

Versiunea cu prețuri înțeleptășă și mai accesibilă, dar fără nerăbdare, și cu o rezoluție și o frâzgă de reprezentare pentru cel care îl dorește.



# 2013

## Flashback Grand Prix

### Formula 1®

**E**xistă jocuri care și-au făcut un obicei din aparițiile anuale. Unele se transformă în francize foarte populare, așteptate cu sufletul la gură de fanii: FIFA, Call of Duty, Football Manager, NBA 2K – toate aceste titluri încercă să își îmbunătățească formula de bază de la an la an, chiar dacă rezultatul final este, de cele mai multe ori, o felie groasă de „more of the same”. După relinioarea licenței Formula 1, Codemasters a intrat

cu seria F1 în clubul producătorilor anuale, profitând de schimbările accelerate ce au loc în lumea Marei Circuri. Din fericire, repetitivitatea nu și-a înfășurat încă tentaculele sufocante peste F1 2013, cel mai nou arcade auto cu valențe de simulator din line-up-ul dezvoltatorului britanic. Mai curând, ediția anului curent este un joc complet – incontestabil mai bun decât predecesorul său –, un joc de care aveam neapărată nevoie.

### Nostalgie și viteză

Construit pe EGO Engine 3.0, F1 2013 păstrează ce era mai bun din gameplay-ul precursorului. Avem parte de același mod Career complex, curse single, Time Trial, Time Attack, popularul mod Grand Prix, diferite scenarii speciale, probe promovate prin Racenet și, firește, multiplayer online/splitscreen/LAN – totul sincronizat la zi, mulțumită licenței complete. E clar că F1 2013 nu duce lipsă de conținut, însă din punct de vedere tehnic, jocul nu a primit îmbunătățiri semnificative. Să fu sincer, grafica nu era o prioritate; monoposturile F1 arată în continuare fantastice, iar circuitele sunt recreate cu atenția convenită. Evident că nu putem vorbi despre un simulator pur-sânge, dar e clar că producătorii și-au bine ca o cinice cum să recreeze atmosfera festivă ce acompaniază o cursă de Formula 1. Dacă mașinile sunt ghidate pe circuit după un model fizic nu tocmai realist, senzația de apartenență la un eveniment special poate fi cu greu descrisă în cuvinte; bolzii „dansează” tură după tură, într-un balet vijelios, zgromot și dramatic, un spectacol caracteristic jocurilor cu mașini marca Codemasters.

P19|22

50 VÍVAN GARDÉ  
30 OYERU  
20 BOTIAS

O anvelopă mai scumpă decât garsoniera mea.

L5|15

3:40.884  
3:42.572  
BEST LAP

POSSIBIL

POSSIBIL

POSSIBIL

Racing. Am experimentat același feeling în GRID 1 și 2, ori în seria DIRT, mesmerizat de pasiunea infinită pentru automobil și viteza. El bine, F1 2013 ridică stacheta și surprinde nostalgiile Circului cu o revenire pur și simplu epică (în lipsa unui termen mai bun) la anii de glorie 1970-1990, când nume precum Alain Prost, Mika Häkkinen, Mario Andretti, Nigel Mansell sau Michael Schumacher se transformau în legende eteme, pe circuite impresionante ca Brands Hatch, Autodromo de Estoril, Autodromo Dino Ferrari și Circuitul Permanent de Jerez. Pus în față modulul F1 Classics, eşti tentat să



ignori pe deplin sezonul 2013. Uneori, avansul tehnologic paleste în fața mecanicilor brute, astfel încât sistemele DRS și KERS sunt eclipsate de primitivismul cutiei de viteze cu manetă. Până și interfața modernă se preschimbă într-un GUi simplist, dominat de un filtru sepia. O tușă pe Jerez la bordul unui monopost Williams FW07B este o trăie unică, transpusă cu măiestrie într-un joc incredibil. Singurul meu regret este absența Carierei din modul Classic. Parcurserea unor etape istorice în ordine cronologică poate adăuga un plus de savoare.

## Zborul pe asfalt

Orice cursă din F1 2013 este o luptă disputată între linie, monopost, circuit și oponenți. Așa cum spuneam mai devreme, jocul nu face parte din categoria simulatoarelor hardcore, dar gradul de dificultate poate reprezenta o problemă pentru jucătorii aflați la primul contact cu seria F1. Sistemul flashback permite totuși reluarea ultimelor secunde, până într-un punct sigur. Personal, am preferat să re-

nunță el pentru a ridica și mai mult nivelul de dificultate, cu scopul reproducării realismului pedepsitor din timpul unei curse veritabile. Managementul corect al pneurilor rămâs în continuare cheia spre succes, alături de memorarea circuitelor prin intermediul probelor Time Trial sau Time Attack. Prin consecință logică, cunoașterea virajelor merge mână în mână cu gestionarea pneurilor și planificarea opririlor la boxe – până când cele trei se confundă, la nivel macro, și devin o strategie de cursă integrală –, singura recunoscută din toată ecuația constând în vremea schimbătoare. Așadar, în absența assist-urilor, este preferabilă alocarea unei perioade de acomodare cu fiecare circuit și cu fizica monopostului pilotat. Merită amintit faptul că cei de la Codemasters au scos un patch la scurt timp după lansare, cu scopul corectării unor probleme legate de control. Mai exact, aderența și comportamentul bolidului la frânerie aplicată în viraje au fost remediate; controlul de acum seamănă cu un amestec între fizica din F1 2011 și cea din F1 2012 – și asta e foarte bine!

Ceva a făcut POC!



## Pentru un 2014 mai bun

În acest ritm, franciza F1 se îndreaptă către un viitor strălucit. Cel de la Codemasters Racing au răfănit un joc de bună calitate și îl-au transformat într-un spectacol grandios, care radiază atmosferă fantastică a Mareiui Cirk cu fiecare cadru pe secundă. Gameplay-ul excelent, atenția la detaliu și respectul pentru jucători duc mai departe tradiția acestui studio, tradiție cimentată de-a lungul timpului cu (aproape) fiecare racing game nou. Spre deosebire de alte francize cu apariție anuală, F1 nu aduce o listă lungă de promisiuni desparte și nu se aruncă într-un ocean de penibilă, populat cu pești... inteligenții sau engine-uri next-gen rezervate exclusiv viitoare generații de console. Comparăția poate părea exagerată, însă unica filosofie din spațele unui joc prezent pe rafturile magazinelor o dată la 365 de zile ar trebui să fie evoluția prin schimbare și perfecționare. În fine, F1 2013 a prins ideea în cele 2.05 secunde necesare unui pit stop la boxa Red Bull. ▶ Aidan



**VERDICT LEVEL**

rezervație plină  
jocuri, incenți, petrecerile F1 2012  
și o interfață și meniu  
înțeleptător încăpători

**PE SCURT**

Este un joc puternic care de la Codemasters Racing  
nu a pierdut nimic. Este un stimulator pe deosebit,  
cu o realitate apropiată curselor de Formula 1 și un  
meniu puternic și ușor de utilizat. Avem nevoie de acest joc.

Producător	Distribuitor
Codemasters	Ubisoft
<b>CERINTE MINIME</b>	
Procesor	Grafică
Windows	GeForce GTX 650
<b>ALTERNATIVA MOTOGP 13</b>	
Jocul înțigă totul de la spectaculos la puțin, iar MotoGP 13 este un simulator solid, suficient de bun încât să-ți poți juca într-un ligă de maraton pe distanță recordul Circuit.	

# OUTLAST

**Horror de toamnă târzie**

**E**la mare modă să-ți prezintă compania prin intermediul experiențelor trecute ale angajaților ei. Căutând informații despre Red Barrels, primul lucru care mi-a apărut este că e formată din oameni care-au pus umărul la Prince of Persia, Assassin's Creed, Splinter Cell și Uncharted. În mod similar, Gone Home era opera unor foști Bioshock-isti, Betrayer ne parvne pe filiera unor F.E.A.R.-iști și tot așa. Nu spun că nu e normal ca oamenii să-și prezinte carte de vizită, mai ales dacă-i pot trece în palmaresul personal contribuția la seri atât de celebre. Dar mi se pare că din prezentarea atât de lăuntru și proeminentă a fostelor locuri de mună răzbute un aer de usoară jâfă și separație morală -față de Marele Producător. Ca și cum aceste nou-inflan-

te echipe vor să le dea un pic pesă nes cu succesul lor independent celor care dețin pâinea și sarea în industrie. Purădem, deci, să constatăm dacă și în ce fel s-a întâmplat asta în cazul lui Outlast?

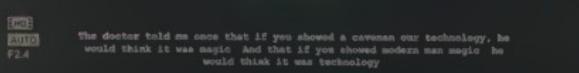
## „Mamă, aprinde lumina!”

Red Barrels ne pune pe tavă un survival horror și încă unul care pare confectionat după toate regulile în materie, ca și când s-ar fi compilat un almanah al genului, de la care producătorul nu vrea să devizeze niciun centimetru. Va fi de transpirat și de înghisit în sec, de aprins lumina și ieșit din joc, cunoașteți gama de reacții pe care trebuie să v-o stămăscă un joc horror spre des-

tebie de filme, pentru că aici TU ești cel pe capul căruia vor clăde toate pociogurile, și nu pe al unor personaje cu care poți cel mult empatiza. Voi analiza gameplay-ul și povestea mai jos, uneori poate nu în chip chiar maghiar, dar ce se cucine tranțat din capul locului este că, în privința sperieturii, Outlast se achită mai mult decât onorabil de sarcină.

Întotdeauna încerc să mă răcorez la atmosferă, nu neapărat interesându-mă de circumstanțele exterioare (știu că mulți aşteaptă noaptea, eventual singurătoare, folosesc căpti), ci transpunându-mă căt mal subiectiv posibil în situația imaginată de joc. Omul acela fugărit prin junglă, care pune la colo un asasinat sau duce la îndeplinire o vendetă sunt eu, într-un efort de identificare care vine în întâmpinarea unui minim de gerozitate din partea jocului. O atare atitudine și răspătită de Outlast, groza și sentimentul de nesiguranță asaltând din plin jucătorul dispus să se transpună. Aven parte și de momente de ororoare tăcută, când contemnă grozavii nemijcat, dar și obișnuitele „jump scares”, unele mai inspirante, altele mai previsible, fără ca asta să le șirbească din impactul violent.

Da, atmosfera e bine încheiată, fără să se remarcă prin ceva cu totul și cu totul original; aș prefera poate mai multă izolare (lumea jocului e populată de destule npc-uri non-violente) și mai multe secențe în care bizareria impalinăbilă (vezi camera recreațională cu televizor de la parter) să domine visceralitatea carnajului, dar corizile atmosferice sunt destul de intinse și astfel. Să vă dau un exemplu de truc aproape nerușinat, dacă n-ar fi atât de eficient: de fiecare dată când revii de la-a-ți consulta jurnalul ești întâmpinat de cîteva note sinistre. În



The doctor told me once that if you showed a caveman our technology, he would think it was magic. And that if you showed modern man magic, he would think it was technology

PC  
F2.4

Așa începe totul. Apus și mașini blindate...

încă, muzica intervine numai atunci când ești reperat și eventual urmărit. Acest scurt, dar puternic acord muzical îl va face să tresuri nervos din cauza unei asociere inconștiente, deși citirea notișorilor pune pauză jocului efectiv. Pentru jucătorul care e preocupat numai de stimuli, nu și de demascarea surselor acestora, e un mijloc simplu, dar funcțional, transparent, totuși marginal, de a crea tensiune suplimentară din nimic.

Că venii vorba, e bine să știi că în Outlast veți întâlni foarte multe cadavre, silinge, membre și organe evacuate, malformati și mutilări. Meritul lui e că reușește să le facă să nu pară artificiale și iertăvite, generând suficiență tensiune psihologică încât să se ridică deasupra catibinismului. Față de Slender: The Arrival (vezi nr. mai), Outlast e mai cu picioarele pe pământ, pericolul fizic, imediat al clomagului care te loveste în moalele capului dând naștere unui tip de frică diferit de spaimă metafizică care mitza colțatul titlu.

La impresia generală punctează și lungimea modestă a jocului: e exact cât trebuie. După orbețările înzroțite și morțile succesive cauzate de socul întâlnirii cu primii inamici, te familiarizezi căt de cău ritm și logica cosmarului, ajungând să-ți domini frica; exact în momentul în care aceasta riscă să slăbească în blasare, intriga se precipită către finis. Exact ca în Max Payne, avem aici un bun exemplu de evitare a supralicității unor concepte și mecanici faine, dar care s-în auto-sabotă de la un nivel de repetitivitate încolo.

## Mate și pudoare

În mod oarecum surprinzător, Outlast nu exceleză delec pe partea epică. În primul rând, folosește toții tropii posibili și imposibili ai producărilor de gen: reporterul te-

mer care nu știe în ce se vâră, azilul cu activitate suspectă, experimentele nelegitime, nebunia și abjecția (supra?sub?)umană ce se îscă de aici, cercetători racolați și misticism nazist, ba și până și plouă cu găleata afară și fulgeră de zeci că a venit sezonul musonic. Nu vreau să lău în derădere povestea, dar singurul ei merit e acela de a oferi un fundal nedoranjant pentru gameplay și a organiza puțin atmosferă. De altfel, felul în care e rezolvată intriga mi și-a părut neatisfăcător – nu mă refer la evenimentele exact de la final, ci la felul cum se înnoașă țilele conspirației, revelației sau accidentului, nici nu mai și ce-a fost.

Trei la numerar sunt personajele care merită menționate. Primul e Părintele

Martin, un fel de Părintele Grigori din Half-life 2: vă urmărește și îndrumă de la distanță, pare să nu vă vrea

răul, dar e și suficient de dezentat încât să vă întrebați dacă vă conduce realmente către bine. E ceva mai fanatic religios decât corespondentul lui Valvian și pare să se bucurde de adesea din partea cüditășilor ce cutreleră coridoarele fostului azi; în rest, îndeplinește foarte bine rolul mecanic de a vă dicta și confirma ruta cea bună. Am fost oarecum încudat să văd că relația cu tine nu are un substrat mai consistent și că destinul preotului joacă un rol secundar în elucidarea intregului mister.

Al doilea persoană și unul colectiv: doi hândrălăi reconvertiți la cele adormite, foarte sobri și politicoși în aparență, dezbutând cordial cum își vor împărtășe exact orga-

Vrea să-mi administreze niște medicație homeopată.

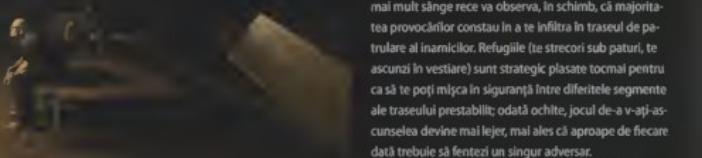
Un paraplegic dubios.

EHD  
AUTO  
F2.4

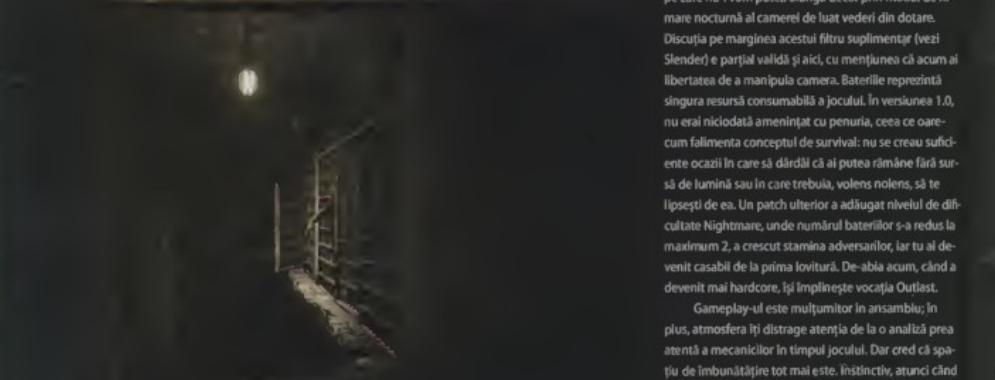
Roline, doctor

nele tale, oferindu-ți galant sanse și avantaje în plus. Ti se cam face pielea de găină când îi vezi de cealaltă parte a unei uși zburărite, discutând atât de calm, dar totuși cu o poftă de-abia stăpânată în voce, unde și cum să incerce să-ți facă de petrecanie. Cei de-al treilea și un chirurg începător, să-l zicem, iar despre el prefer să păstrez tacerea, fiindcă episodul lui „tale” și spănzură. În rest, adversari tăi sunt pacienți al căror psihic a atins punctul de fierbere și un grasomega cu gândul numai la purceluș: prea puțin

HDS  
AUTO  
F2.4



Moment bizar înainte de România-Grecia.



Individualizate ca să merite o discuție în sine, își fac treaba de spinerii obișnuite cu brio.

Nu-mi aparține observația, dar nu prea întâlnesc nicio creațură (moartă sau vie) pe care să o poți identifica, anatomic vorbind, drept indubitatibil fermecă. Iar asta în condiție în care jocul te plimbă prin aria destinatea pacientelor, demarcată ostentativă de cea a bărbatilor; mai mult, citim o parte din corespondența lor, cu nume propriu și tot dichișul. Nu cred că poate fi vorba despre o scăpare, ar fi prea grosolană. În documentele găsite și în dialogurile purtate nu se însinuează nicio explicație. Să fi lăsat producătorul soarta femelor la latitudinea unei deducții (chipurile) logice a jucătorului? Mi s-ar părea un

gest de o pufoare gratuită din moment ce imaginile sonante se perindă cu dulmul în Outlast. Cum un prequel a fost deja anunțat, e interesant de văzut dacă și cum își va face apariția sexul frumos, dacă a fost o mișcare gândită în prealabil sau dacă producătorul își va trăda o inexplicabilă sfârșit.

### Cărtea leftină

Outlast are o rețetă de gameplay de tipul primului Amnesia, numai că simplificată. Nu ai niciun fel de armă la dispoziție, aşa că te vei baza doar pe blocarea căilor de acces, furșare și vechea, dar sănătoasă fugă cu pl-

cioarele la spinare. Cum spuneam, dacă realmente te implică și îți se strecoară frica-n slin, întâlnirile problematice vor degenera în haos și scrânet de dinți. Cineva cu mai mult sânge rece va observa, în schimb, că majoritatea provocării constau în a te infița în traseul de patrule al înamicilor. Refugile (te strecori sub paturi, te ascunzi în vestiare) sunt strategic placeate tocmai pentru ca să te poți mlăca în siguranță între diferențele segmente ale traseului prestatibil; odată ochitit, jocul de-a v-ață-ascunsese devine mai lejer, mai ales că aproape de fiecare dată trebuie să festezi un singur adversar.

Destule zone din azi sunt cufundate în întuneric, pe care nu-i vom putea alunga decât prin modul de filmare nocturnă al camerei de luat vederi din dotare. Discuția pe marginea acestui filtru suplimentar (vezi Slender) e parțial validă și aici, cu menținerea că acum ai libertatea de a manipula camera. Bateriile reprezintă singura resursă consumabilă a jocului. În versiunea 1.0, nu erai niciodată amenințat cu penuria, ceea ce oarecum falimenta conceptul de survival: nu se creau suficiente ocazii în care să dărdă că ai putea rămâne fără sună de lumină sau în care trebuia, volens nolens, să te lipsești de ea. Un patch ulterior a adăugat nivelul de dificultate Nightmare, unde numărul bateriilor s-a redus la maximum 2, a crescut stângia adversarilor, iar tu ai devenit casabil de la prima lovitură. De abia acum, când a devenit mai hardcore, își împlineste vocația Outlast.

Gameplay-ul este mulțumitor în ansamblu; în plus, atmosfera îl distinge atenția de la o analiză prea atentă a mecanicilor în timpul jocului. Dar cred că spațiul de imbanuitățe tot mai este. Instinctiv, atunci când un inamic intră în raza ta, ai tendința să stingă camera. Înutil însă, finind că adversarii tăi nu vor fi nici că negru sub unghiile deranjați de sufului oblic de lumină ce izbucnește din beznă. Îmi veți reaminti de Splinter Cell cu celebrele trei luminițe ale lui Sam Fisher; Outlast ar trebui să fie însă mai intransigent când vine vorba de astfel de detaliu tocmai pentru că se bazează atât de mult pe realismul atmosferic.

Alt exemplu: din când în când, adversarii vor deschide căte-un dulap ca să te caute. Niciodată nu-l vor deschide pe cel în care te aflat tu! Chiar dacă sunt doar două, unul lângă altul, tot timpul vor considera arhi-suficientă controlarea uneia singur, neapărat celeilalte. Încă ceva: în timpul furșărîi, personajul nu închide ușile, ci le



trăitește mai-mai să sară din tăpân! Vă amintiți cum punctul deschide cu delicatețe și în uighiuni variabile uglele în *The Dark Descent*? Mă repet, aerul general al jocului va absorbi mult din ridicoulul acestor incongruențe. Ce vreau să subliniez este diferența de valoare adăugată dintre Amnesia și Outlast, reflectată și în diferența dintre notele pe care le-au primit.

## Adevărată critică

Îmi veți lăsa lamentajile de jucător dus pe la catedrala hamerită! Păcatele înșirute mai sus nu sunt capabile, ba poate vîrtoarele patch-urî se vor apieca asupra lor. Capitolul unde cred eu că nu stă deloc bine Outlast este acela în nivelurile sau, mă rog, al spațiului de joc care atore. În principiu, arhitectura de nivel nu e deloc complicată, bifurcațiile sunt rare și nu nasc ramificații excesive, dispunerea de pendințelor e logică, căile de acces sunt unilaterale. Trei sunt problemele mele și niciuna nu are neapărat legătură (numă) cu designerul de nivel.

Prima o reprezintă decorul extrem de repetitiv și de anot. Adăugăți acestui deziderat porțiunile cufundate în bezină și vreun inamic croșteând cu bâta prin apropiere și veți obține confuzie. Ceva confuzie, veți spune, chiar se cere într-un survival. De acord, deși greutatea de a-ți găsi repere viabile în jur nu e modalitatea corectă de a obține. Dar mă deranjează că să fărăptui a 8-9 ore într-un joc care mi-a fost simpatic, nu pot să-mi reamintesc, cu 3 sau 4 excepții, altceva decât un melanji de nuanțe de maro, gri și verde. Decorul e mult prea sărac și generic, impingând Outlast înspriș non-memorabilul, ceea ce cu siguranță nu merită „E un azil, crăță diversitate”, veți exclama. Da, vă răspund, dar tocmai în astă constă arta, în a prelua cotidianul în așa fel încât acestele să cadă diferit, iar eu să fiu capabil să văd banalul într-o lumină nouă.

Dacă la mână, indicațiile făcute cu sânge în porțiunile absolut liniare, tuneluri ale jocului. Nu mai vorbim de verificările epică (cine și de ce a stat on într-azi să-mi deseneze cu sâgețute traseul optim prin azi?), ci de rolul mult-prea-ajutător al acestor prețioase indicații, de fapt, un sistem de ghidare mascat. Nu există rute alternative. Toate uglele în afara celor care duc unde trebuie sunt închise. Obiectivele sunt clare, spațiul de joc blin delimitat. E imposibil să te ră-



tăcesti. E imposibil să le poți undeva [...] Simplificare la greu, imersiunea rezistă.

Intr-un final, mi-a părut deficită conjugarea motivărilor cu plimbarea ta prin niveluri. Îmi dă seamă că trebuie să parcurg la un moment dat fiecare etaj, subsolul și curtea pentru a oferi suficient spațiu dezvoltării acțiunii. E o convenție pe care o accept. Dar trebuie să existe o motivare de a o face într-o anumită ordine, o logică în spațiile rutelor pe care o aleg (de tipul „să defecat pompa de apă, trebuie să cobor în bedă să o repara“). El, de la un punct încolo nu facă decât să te făgă pe urmele lui Martin, care-i promite izbăvirea de acel loc. Totul se termină cu o ieșire apoteotică din scenă a prelaturii, dar și cu o bună doză de perplexitate în pri-

vința rolului său. Retrospectiv, acesta mi s-a părut pur și simplu o diversiune subțire, prost mascată, un motiv absurd ca să colinzi prin jumătate de niveluri.

## Grafi(ce?)... S(unde?)...

Grafica și sunetul își fac teribil de bine treba în Outlast. Sunt exact ceea ce ar trebui să fe acese două componente esențiale în cazul unui survival horror. Adică sunt discrete. N-am stat să admir nimic vizual că îmi tăjălu pantalonii, iar tot materialul sonor am incercat să-l sterg complet din memoria din cauza asocierilor nereferente. Se bucură ambele de o funcționalitate ireproșabilă și cred că nu ne puteam dori mai mult decât astă. ► Radu Sorop



VERDICI	LEVEL
	► terorist, nemur albioru neglijată în limitele genului
	► clevă scors de încrezătură
	► niveluri de dificultate care contrazic
	► spart de joc penșe
	► tragi narrativ pe piele fumată
	► mișcă imperfecțiuni de gamplay

PE SCURT

Un horror cunoscut, cinsut și direct ca un puma în lăru, care face purtine hainei, dar le face bine. Nu rupe barierile, dar e conștient cu slavul de disprezzire-peste regulile genului și cu invadarea totală a genului. Înțelegea să se întâmple asta, să nu se întâmple asta, și nu se întâmple asta după numărul de ore de joc (nu deosebit de lungă).

Gen: **Horror** | Produtor: **Barnes Distributor** |

Oferă: **PC** | Gen: **Horror** | Platformă: **PC**

CERINȚE MINIME: Procesor: **Intel Core i3-2100** |

Memorie: **4 GB** | Videa:

GPU: **NVIDIA GeForce GT 640** |

Placa de bază: **ASUS P8H67-M PRO** |

SSD: **Samsung 840 EVO 120 GB** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |

Unitate optică: **Western Digital WD Blue 2 TB** |

Placa video: **NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB** |

Procesor: **Intel Core i5-4570** |

Memorie RAM: **8 GB** |



## Schimbările dansează pe consola lui Mamon

**I**nă puțin și pot îmbrăca roba de maestru demonolog. Respectând indicările ritualului milenar, am prostoviuințat Playstation-ul, înconjurând consola de șase ori cu Necronomicon-ul în braje, apoi am aprins televizorul cu telecomanda (înțuită invers, pornind maleficul Diablo 3 și rostind în același timp identitatea secretă a lui Aleister Crowley: Michael Mornaine). Ca o străuligere venită din adâncurile iadului hack'n'slash, pe ecran s-au desfășurat coarnele Stăpânului Întunericului și al Puhoiului de Click-uri - Diablo, pe numele său de scenă... latino. Acompaniat de o simfonie drăcescă și de promisiunea acelorași aventuri din varianta PC - însă accesibile acum prin intermediul unei versiuni taumaturgice, de consolă -, m-am lăsat posedită încă de furia barbarului (bozeaz Greceanu, în săngă de sarsallă paricopitat) și am pus curajos mâna pe toporul legendar, nutrind speranța că de această dată voi putea trece prin foc și sabie nevinovătoj din New Tristram. Covetous. Shen, zilele îți sunt numărate!

### Hit & Roll

Orice gamer-cultist normal (cu excepția slujitorilor lui Cthulhu - el sunt un caz aparte) s-ar întreba acum dacă investiția într-o copie de Diablo 3 pentru consolă este justificată, ținând cont de comentariile și critice negative primite de versiunea PC. Nu știu exact ce infuzii de coastă-dracul au consumat producătorii jocului, dar trecerea la gamepad s-a făcut fluent și fără dificultăți neașteptate, de parcă Diablo 3 a fost gândit pentru consolă încă de la bun început. Cumva, încep să cred că po-

sesori de unități centrale au fost cobai inconștienți, pe spatele cărorui Blizzard a testat o versiune beta de D3 (între noi fie vorba, puteau să crească și urechi din celule Stem, jocul să răpi cărăbușul de la feță, speculând doar titlu). După o campanie pilnicitoare marca Penny Arcade, în care niște străini agașanți invadau intimilație jucitorilor, absorbiți de un hack'n'slash simplist ca de a doua cădere a lui Lucifer, jocul și-a făcut apariția pe Playstation 3 și Xbox 360, la preț de blockbuster next-gen. În orice caz, Diablo 3 nu și-a ratat tinta: dlimptiv, dacă îl comparăm cu alte producții din același gen, destinate consolei, copilul problemă din creația Blizzard dă lecții în materie de gameplay și punte cu boala pe laba frâților gearman de pe PC. Își mai amintește

cineva experimentul Halo Wars? Pentru Diablo 3, trecearea de la mouse și tastatură la cele două stick-uri analoage nu a fost o provocare, căci hack'n'slash-ul se prezintă la o schemă simplă de control, spre deosebire de un RTS. Cum? În primul rând, camera a primit un zoom consistent, focalizând acțiunea pe o aria sensibilă mai mică, iar acest lucru reduce din haosul combat-ului cu care am fost obișnuiți. În al doilea rând, personajul și direcția atacurilor sunt controlate folosind stick-ul stâng, în timp ce stick-ul drept dictionează mișcările de rostogolire - aka dodging - pentru a evita loviturile inamicilor. Luptele se reduc de cele mai multe ori la o mecanică hit & roll, însă D3 șițe foarte bine cum să o facă intensă și antrenantă. Barbarul este cel mai bun exemplu, deoarece abili-





Meniu radial, cu cerculete, triunghiuri și alte bazaconii folosite.

## MODIFICĂRI NOTABILE: GAMEPLAY, ABILITĂȚI ȘI LOOT

- Drop-ul are parții crescuță de a încita jucătorii să joace.
- Obiectele Legendară au o rată de drop sporită.
- Cooldown redus pentru majoritatea abilităților speciale.
- Anionile bonus sunt acum permanente și nu necesit recast.
- Noul Pragton este universal pentru toți evoluții și unul dintre cele mai bune.
- A fost eliminată Casa de Licitații (din 18 martie 2014, AH-ul va fi scoas și în versiunea PC).
- Gade de dificultate Easy, Normal și Hard, dar bonusuri speciale.
- Auto-target pentru abilitățile ranged.
- Dăunul cu un boj sună adaptat consolii.



Ităile și talentele acestuia beneficiază de pe urma noului sistem de control. Loviturile transmit senzația de putere și precizie dintr-o luptă meleu veritabilă, o senzație plină acum absent din cel de-al treilea capitol al francizei Diablo. Oricât să incera să mă conving că mouse-ul poate reproduce un feedback haptic similar cu cel al controller-ului, cele două experiențe sunt incomparabile, iar portarea realizată de Blizzard profită enorm de pe urma vibrațiilor. Interfața a fost modificată, astfel încât majoritatea acțiunilor sunt accesibile prin intermediul

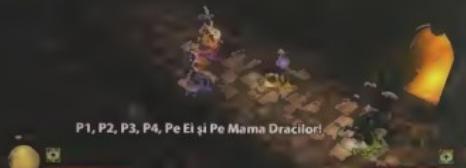
unor meniu radial, intuitivi și ușor de folosit.

Utilizarea inventarului, de exemplu, este o activitate simplă, mai ales că jocul a primit un sistem quick equip foarte practic. Evident că împărțirile de la Blizzard și-au băgat codiția în multe alte aspecte ale gameplay-ului, transmutând tot ce era prost pe PC în aspecte evaluate, radical rafinate.

Numai grafica a rămas ne-schimbătă, diferențele vizuale dintre versiunile PC, PS3 sau X360 fiind infinită, dacă nu aproape imposibil de identificat.

### Un te duci tu, dracule?

Cu certitudine nu pe Battlenet, căci Diablo 3 a renunțat la conexiunea online obligatorie pe consoli, spre deosebire împotriva DRM-ului inchizitorial. În același timp, multiplayer-ul cooperativ a devenit infinit mai antrenant, mulțumită posibilității împărtășirii acțiunii cu parteneri umani, în față același ecran. Sistemul couch-coop funcționează excelent, suportând un număr total de patru jucători,



P1, P2, P3, P4, Pe El și Pe Mama Drăcilor!



In casuta din pădure aveau casă trei...DIAVOLII Muhalai

mult loot, bune, chipsuri și Cico. Diablo 3 a devenit brusc un hack'n'slash interesant, lipsit de ore în varianta PC (170, mai exact), consola mi-a dat în câteva zile un grad de satisfacție simțitor mai mare. Fără doar și poate, Diablo 3 și-a atins apogeu după ce a aterizat pe PS3/X360, aspect devenit clar odată ce gameplay-ul îmbunătățit și-a arătat adesea potențial (sau „fun factor”, cum îmi place să spun). Mi-a parut sincer rău când am returnat copia de review, însă calitatea modului coop și promisiunea unor nopti epice – dedicate exclusiv clopățitului de draci – mă îspitesc către achiziția jocului pentru colecția personală. Da, e chiar atât de bun.

*PS: La fel de bun este și review-ul publicat în ediția mai 2012, unde campania single primește suficientă atenție și considerabil mai multe pagini decât am apreciat eu că merită partarea – în fond, scenariul a rămas identic.*

► Aidan



Noi plesnim draci și argintul viu din omi!

## VERDICI LEVEL

- x- În Diablo 3 MILIT sunt foarte scăzi și destul de calificativi
- mai puțin distractive
- no more online DMR, boliș!

### PE SCURT

- x- În finală îl voi căsa, și din nou că mă întâlnești
- x- Cu deschidere, cu moș, cu mireasă, cu strategie, cu străpunge, Fug, decod, distre consoli, și înfinal curăță, hănușă, ca explorare, de Blizzard și All-in furat!

8.6

Gamer & Star Producător  
Uferant Online

Distribuitor

### ALTERNATIVA DUNGEON SIEGE III

WCC-ur cu meniu românesc, un gameplay zgomitos și un preț modest, mai multe pentru care Dungeon Siege III merită incercat.

REVIEW

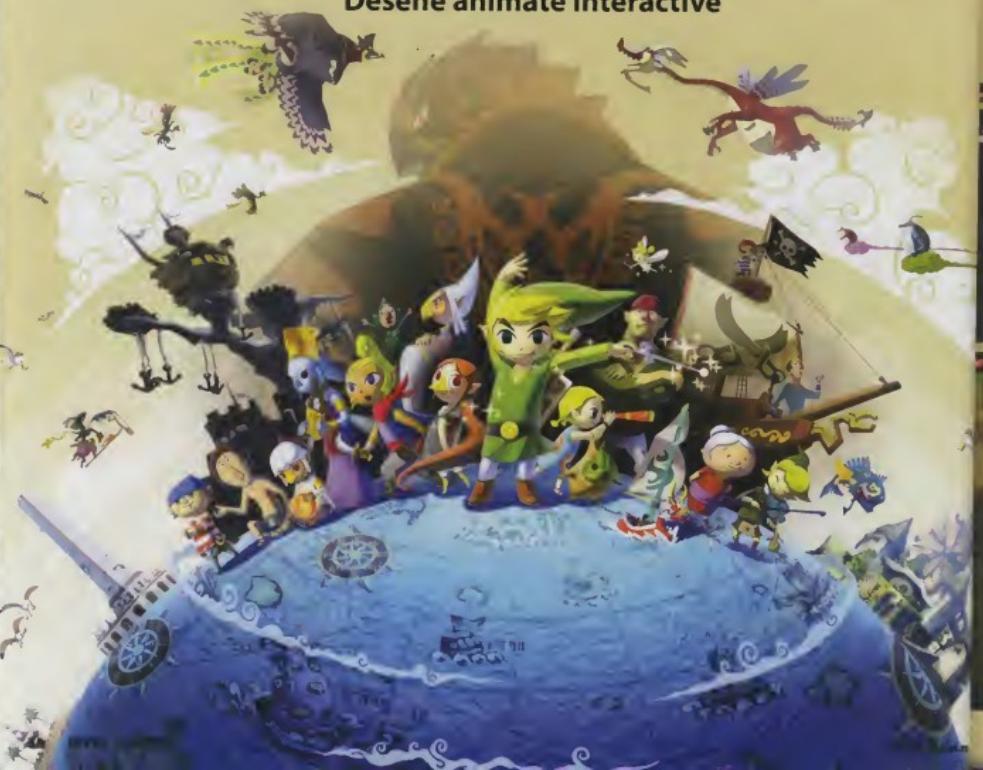
WiiU



THE LEGEND OF  
**ZELDA**™  
the wind waker  
**HD**

The title is displayed prominently in large red letters. A stylized dragon-like creature is perched on top of the letter 'Z'. Below the main title, 'the wind waker' is written in a smaller, yellow font. A blue banner with white waves borders the bottom of the title area. The letters 'HD' are enclosed in a dark blue rectangular button.

Desene animate interactive





Am uitat să vă povestesc despre cum reușește Link să transmită emoții doar cu ajutorul grimaseelor pe care le face... ca de obicei, nici atunci vorbește.

2 000



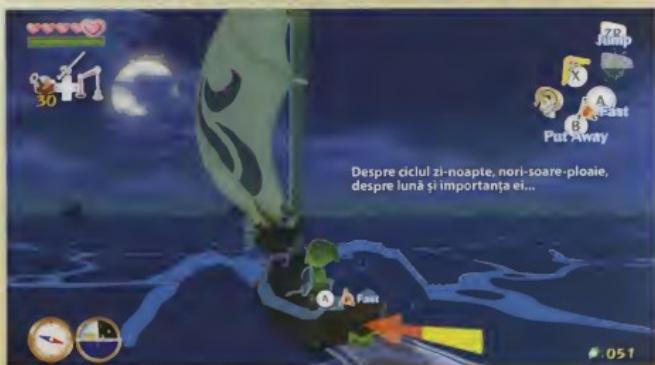
Despre inimicii cu personalitate.

0 010

Cu pirati, cu dragoni, cu șerpi vorbitori, cu lumi „paralele”, fără prințese, dar cu multe bebeli.

Dacă vă aduceți aminte, în februarie Wind Waker HD era pentru mine cel mai anticipat joc al anului. Skyward Sword a reușit să-mi smulgă un zecă, astă după ce m-a convins că în sfârșit Nintendo a dus regeata la perfeclionare în compania unui Remote Plus care te lăsa să manevrezi o sabie și să tragi cu arcul, să pescuiești și cete și mai căte. Modul de control deosebit cere exerciții și răbdare, dar, odată stăpânit, te aruncă acolo, în lumea minunată a legendelor Zelda. Poate nu ar trebui să vorbești la trecut, Wind Waker este perfect comparabil cu jocurile Wii. Cum până acum nu am avut sănă să încerc Wind Waker, iar mulți dintre colegii de bresălă îl consideră mai bun decât Skyward Sword, nici nu mai vorbesc de Twilight Princess, găsesc reacția mea ca una normală. Ochi-mi scliepeau a rupe – să înceapă aventură!

Și ce cadru perfect și-au ales pentru acest episod! La câteva secole după Ocarina of Time, în mijlocul unui ocean imprestătat cu mici insulite, ne întâlnim cu băiețanul fără nume. Prin tradiție (aproape) fiecare Zelda spu-



Despre ciclul zi-noapte, nori-soare-ploaie, despre luna și importanța ei...

0 051

ne povestea unui nou Tânăr Erou, căruia îl putem pune ce nume dorim, chiar dacă toti îl suntem de Link. Aventura începe pe o insulă înîmînată, unde te pregătești să-ți serbezi ziua de naștere alături de surorile și bunica ta, dar

ești interupt de un păsăroil care scăpă din gheare o fetiță. În mijlocul pădurii, Alierg să o salvezi și descoferi o zgârie de copili, pe numele ei Tetra, care se dovedește a fi căpitan de vas(!), piratesc, nu aşa. La întoarcere „realizezi” că surorile și-a fost furată de către păsări și o convingi pe Tetra să te ajute să o găsești. „Urma”

duce la porțiile Fortăreței Părăsite, în care te streoci și unde descoperi că Aryll nu e singura prizonieră, alte două fete cu urechi ascunse sunt captive într-unul din turnuri. Dai să le eliberez, dar ești prinși rândul tău și aruncat în mijlocul apelor, de unde ești salvat de o barcă vorbitoare, Regele Leilor Roșii(?), care îți spune că pasărea este controlată de Ganon, năpasta vehiculurilor legende. Pentru a-l învinde trebuie să găsești Perlele Zeitelii,

iar pe hărță îți sunt însemnate locațiile acestora.

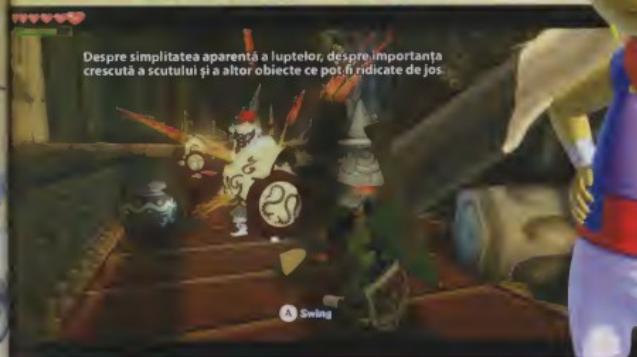
Tot ce am povestit mai sus se întâmplă în primele 30-90 de minute, în funcție de cât de repede joci și reprezintă doar... că să spun... 5% din joc. Am pus ghilimele în locuri în care am rescris intrucătiva povestea. Ba chiar am și mințit un pic, pentru a nu vă strica din surpriză. Wind Waker pornește în forță și arată aceeași ne bunie frumosă întâlnită în celelalte titluri ale seriei.

Zelda sunt printre singurele jocuri care se apropie de de seniale maestrului Miyazaki, în care adventure înseamnă chiar aventură, și nu doar cățărăt pe pereti și sărit pe platforme. Unde descoperi locuri și povestiri incredibile, aparent inexplicabile. În timp ce povestea se încăpătănează să rămână



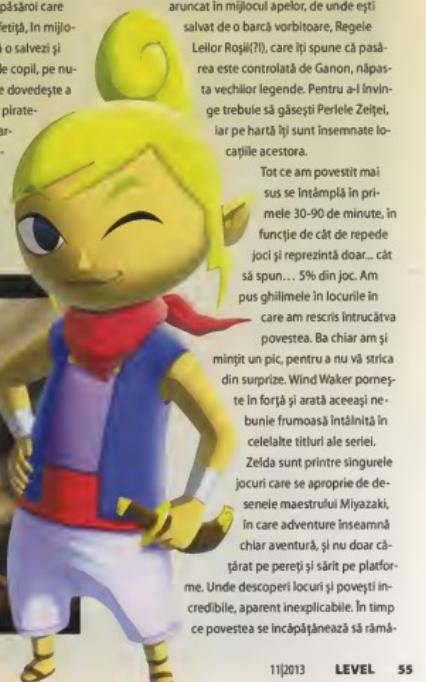
Despre celelalte gadget-uri sau obiecte fermecătoare pe care le descoperi sau primești pe parcurs.

0 000



Despre simplitatea aparentă a luptelor, despre importanța crescută a scutului și a altor obiecte ce pot fi ridicate de jos.

A Swing





A Normal

“...” importanță crescută a direcției din care  
vânt și felul în care poți să-l controlizezi.

32

nă una caldă, în stilul vechilor filme de aventură.

După ce am călătorit pe calea trei insule marcate pe hartă și am recuperat perlele, am fost lăsat să explorez în voie. Harta e imensă, iar surprizele par că te aşteaptă pe fiecare insulă. Primești în dreapta și o mică macara cu care poți căuta după comori pe fundul mării. Eram plin de entuziasm și, privind la hartă pe ecranul gamepad-ului, am intins vela. Împins de vânt, am pie-

că spre est. „Ce joc au creat cei de la Nintendo acum zece ani!”, gândeam. E clar că, dacă l-aș fi jucat înainte de a deschide Skyward Sword, acesta din urmă nu ar mai fi primit un 10. Wind Waker e mai mare și mai non-linear. Aproape la fel de frumos, deși creșt acum un deceniu. Locațiile sunt într-adevăr mult mai golăse, atât putea GameCube-ul, dar recuperarea rapidă prin personalitate. Jocurile cel-shaded au ceva aparte și multe

dintre ele îmbătrâneș frumos. Bineînțeles, HD-ul și fările de lumină adăugate acestei versiuni ajută și ele foarte mult, dar totuși...

Am învățat însă repede că această nonlinearitate, pe care o tot ridicăm noi în slăvu, este aici și un bonus, dar și un minus. Explorizi și descoperi locuri misterioase, e adevarat, dar cum în Zelda avansezi odată cu abilitățile și unele tele pe care le înveți sau primești, multe din aceste locații vor părea de umplutură sau vor veni cu porțiuni inaccesibile. Am re-pedea că

marinarul poate fi și plăcitor și am început să re-apreciez felul în care se desfășoară povestea în Skyward Sword. Puteai și acolo să explorezi, călare pe păsări, printre nori, dar producătorii au făcut o treabă mult mai bună

In a te împlește mereu spre

furi principal ai povestii. Aparent, nu erau prea multe alte lucruri de făcut. Bineînțeles că și în WW ai putea foarte bine să urmezi acesta principala, dar îmi e greu să recomand strict o astfel de trecere pentru că istoricul și aventurile adiacente fac toți banii. Am pozat cu plăcere, de exemplu, toate personajele și fauna jocului, am tras cu urechea și am privit cu bucurie la felul în care dramele locale se desfășoară. Din când în când, am și intervenit. În plus, oarecum diferit față de celelalte



Despre inventate și jocuri organizate și ușor de utilizat... touch și drag and drop - vizibil oricare pe tabletă-controller.





te titluri ale seriei, rupile chiar pot fi folosite pentru a cumpăra unele „unice”, ceea ce face și cufernele (comoriile) importante. Nintendo a riscat aici un pic și ne-a lăsat pe noi să ne creăm propriul echilibru, între o explorare a universului dat, fără beneficii vizibile, exceptând bogățiile și informațiile pe care le tot adunăm și aventura pură a dungeon-urilor pe care trebuie să le dăm gata pentru a derula povestea principală. Ba mai mult, a avut suficiență încredere în noi, încât, din loc în loc, să nu ne explice clar unde ar trebui să mergem sau ce ar trebui să facem în continuare. Din acest punct de vedere, WW aduce mult și cu un adventure clasic. Unul nonlinear, de dimensiuni considerabile, deci posibil frustrant pentru cei care nu sunt atenți la tot ce se întâmplă.

De ce doar 8.5? Pentru că Nintendo cere

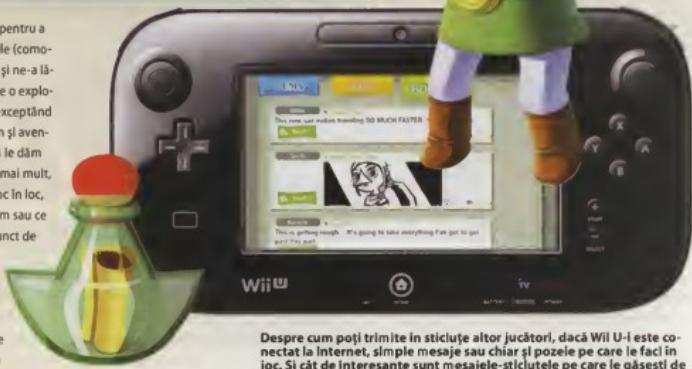
50 de euro  
pentru un titlu  
făcut acum 10 ani.

Wind Waker HD este într-adevăr cea mai bună versiune a jocului. Grafica e îmbunătățită substanțial, gameplay-ul este înzestrat mai fluid datorită tabletei care te lasă să schimbi echipamentul în timp real (nu mai trebuie pus pe pauză) și, credeti-mă, Link ajunge spre sfârșitul jocului mai dotat ca Batman. Trasul la întâia a devenit mult mai puțin frustrant, pentru că acum putem aciona maneta din partea dreaptă, pentru mișcări largi, și gamepadul în

plan, pentru cele de finețe. De fapt, odată cu aceste mici schimbări pentru veterani, jocul s-ar putea să fi devenit chiar prea ușor, așa că producătorii au introdus chiar și un mod numit Hero, în care nu mai găsești nimic pentru a-ți refacă viața aproape nicalier. Trebuie să te descurci cu ce ai adus cu tine în sticule. Fie poțiuni, fie zâne. Până și marea poate și traversată mult mai rapid – inițial GameCube-ul folosea distanțele pentru a încărca următoarea bucătă de hârtă. Poți

**Despre cum poți trimite în sticule altor jucători, dacă Wii U-l este conectat la Internet, simple mesaje sau chiar și pozele pe care le faci în joc. Să căt de interesante sunt mesajele-sticulele pe care le găsești de obicei în derivă sau pe maluri.**

să-l joci chiar și doar pe c-tabletă și să eliberez televizorul. Dar toate aceste lucruri la un loc nu au cerut un volum foarte mare de muncă pentru a fi implementate, au venit natural. La 25 de euro, titlul ar fi primit un 9.5 fără probleme, se bate încă de la egal la egal cu orice alt adventure modern. Merită prețul unui titlu nou, dacă nu î-ai jucat până acum, e deosebit, dar faptul că Nintendo încearcă să ne jecmânească nu poate fi trecut cu vedere. ▶ ncv



**Despre porc și cum poți să întoarcă camera foto din dotare pentru a te  
prinde și pe tine în poze.**



## VERDICT LEVEL

- grafica îñ; media efecte
- Zânde + preț, explorare, comunitate
- control deosebit de bun, Benaro Play
- printre cele mai bune adaptări ale unei
- clăuse poziuni mai galore
- clăuse animații mai neplăcute

### PE SCURT

Îl recomandări cu cap și urmă! În ceea ce îndrăznești să te deosebești de mulți cu cel mai bun joc, îl recomandării. Cum poți să devii bun?

Seri: **Legend of Zelda**  
Kritikator: **On-Line**

**8.5**

### ALTERNATIVA: ZELDA: SKYWARD SWORD

Dacă îți nu place jocul să doar din realitate în timp ce îl jociș, îl recomandări și înlocuitorul lui Wii-U-lui îñ; să te intereseze, astăzi ca însoțind și în legătură cu Skyward Sword. Prin comparație cu Wind Waker, jocul îñ; înlocuitor, mult mai bun (îñ;), mult frumos și mai interesant.



# PES 2010

## PRO EVOLUTION SOCCER

### Talentatul Domn Konami

**P**eriplul meu prin lumea fotbalului virtual din acest an face un cerc complet odată cu PES 2014. Acum că mă gândesc la asta, majoritatea simulațiilor sportive despre care am scris în ultima vreme și despre care voi mai scrie, probabil, până la schimbarea anului) poartă în coadă un „2014”. Dacă FIFA 14 a fost doar o mometală deșteaptă, FM 14 și PES 14 sunt două jocuri care s-au străduit din răsputeri să aducă ceva nou în compozииile lor de bază, pentru a-și revigora fanii numeroși. Deși Konami a avut de făcut cu dezvoltarea ultimului Pro Evolution Soccer, din cauza piedicilor azezate în cale de lărgime aflată în portofoliul EA, producătorul japonez a făcut o treabă respectabilă cu tot ce s-a putut obține de la UEFA. Rezultatul nu este un simulator clasic, ci un simulator de acțiune fotbalistică, mai apropiat de Akakichi no eleven sau Captain Tsubasa decât de stilul FIFA. Asadar, cui i se adresează PES 2014?

#### Un alt fel de fotbal

În niciun caz celor aflați în căutarea unui simulator de „scăaloaie vechie”, căci PES 14 a implementat în noua versiune Fox Engine o sumedenie de inovații tehnice, care îi confră gameplay-ului trăsăturii unice. Ce-i drept, seria produsă de Konami a fost considerată mult timp un bastion al simulațiilor sportului cu balonul rotund, iar situația nu s-a schimbat radical odată cu cel mai nou membru al familiei Pro Evolution. Totuși, Japonezii au simțit nevoia unui alt stil, simțitor mai dinamic și exploziv, care să trans-

mită jucătorului o experiență un vîrstă mai „arcade-ish” – însă una ambalată într-un pachet original, distinctiv. Motorul Fox beneficiază de o grafică foarte bună și poate recrea cu finețe fizica mingii și a jucătorilor de pe teren, rezultatele depășind din mai toate punctele de vedere performanțele rivalului Impact Engine. După primul meci, PES 14 mi-a demonstrat deja că poate face tot ceea ce FIFA 14 promite cu varianța next-gen (ignite) și, chiar dacă afirmația mea pare grăbită, nu cred că EA má va lasă cu gura deschisă și ochii în lacrimi pe vîltoarea generației de console. În orice caz, o diferență pregnantă între cele

două jocuri este controlul. De la bun început, PES se remarcă prin importanța acordată fizicii: mingea devine central universul atunci când e atinsă, engine-ul calculând cu exactitate fiecare forță implicată în pasu sau sutul respectiv, cu rezultate spectaculoase, precise și realiste. Comportamentul jucătorilor a fost și el îmbunătățit, tehnologia Motion Animation Stability System (M.A.S.S.) analizând și simulând în detaliu contactele dintre fotbalisti, deposedările, dribblingul, intrările prin alunecare sau săriturile portarului. Paradoxal, PES 14 face aceste lucruri atât de bine, încât factorul uman nu mai are parte de declăsi



Să fie fotbal și veșnic soare, nu?

Cred că nu faultă!



rol pe care îl avea în trecut. Senzația că jucătorii se mișcă aiurea, prelungesc inutil o animație, ori greșesc des atunci când pasează nu este altceva decât efectul direct al unei simulări concentrate pe acțiunea fotbalului – un sport ce implică două echipe sălătuite din omenei, nu din roboți. PES 14 necesită timp și răbdare, dificultatea crescându-făcându-l de nercomandat celor aflați în căutarea unei alternative simpliste la FIFA, deoarece Konami ne-a dăruit un fotbal la fel de energetic, natural și intens.

## În Liga Campionilor

Flindără trăim într-o lume a afacerilor, un simulator de fotbal trebuie să dețină licențe oficiale, cumpărate cu bani sau alte bunuri materiale (o sacșă cu calăboși etc.), pentru a folosi numele unor cluburi și jucători reali. Cum 90% din tot ce înseamnă „official football licensing” se află în ograđă Electronic Arts, Konami s-a ales cu UEFA Champions League, UEFA Europa League și UEFA Super Cup, alături de AFC Champions League, Primera División Argentina, Primera División Chile, Recopa Sudamericana și Copa Sudamericana. Cantitatea de conținut licențiat oficial depășește tot ce a inclus Pro Evolution Soccer vreodată, spre bucuria iubitorilor seriei. Cu excepția cluburilor din Barclays Premier League, echipele europene importante sunt prezente cu numele real și cu loturile recreate în detaliu, fiecare jucător având trăsături și performanțe sportive particularizate. Konami a mers până acolo încât vedetile din categoria Messi/CR7/Ibrahimovic au parte de mișcări unice, recrete după cele reale prin sistemul Player ID. Mecurile sunt adevărate delicii audio-vizuale, astăptăme peste fundația întărită a mecanica jocului. PES 14 te face să explodezi cu bucurie atunci când înscriși un gol și transmiti emoție pură cu fiecare minut din medie: strigările galeriei influențează moralul echipei, iar reușite sau eșecurile individuale pot decide soarta partidei.



Singurele probleme întâmpinate sunt mici scăderi ale numărului de cadre pe secunde, apărute în momentele când camera coboară la nivelul terenului, dar gameplay-ul este foarte rar afectat. Tactica nu a fost uitată, așa că producătorii au introdus Combination Plan, un procedeu de organizare eficientă a planului de med, pentru a putea exploata căt mai bine o zonă specifică din teren. Presingul din PES este comparabil cu cea de depășire din Formula 1: apăsarea continuuă a butonului X și utilizarea stick-ului direcțional forțează adversarul să greșească, deschizându-i posibilitatea unei depoziști rapide și curate odată ce acesta nu mai deține controlul mingii. În păcate, comentariul lui Jon Champion nu-mă impresionează în mod special, fiind lipsit de acuratețe și mult prea rigid – așa că l-am dezactivat din meniu. Finalmente, merită menționat faptul că interfața jocului a rămas la fel de simplă, cu un aspect curat, utilitarist.



De aici la gol mai sunt 1000 de pași.

## Cu gheata dreaptă înainte

Pro Evolution Soccer 2014 nu trebuie privit drept un competitor direct pentru FIFA 14. Mai degrabă, PES este un joc dedicat celor care văd în fotbal un sport complex și caută o simulare exigență. Modurile Football Life – un sol de carieră jucător-manager – și Competition oferă suficiente ore de distracție, la care se adaug competițiile online. Cel mai nou simulator Konami rămâne un vîrf important al triumghiului fotbalistic FIFA-Football Manager-Pro Evolution Soccer, ce nu are voie să îl ipsească din colecția unui gamer microbit.

PS: Dacă vă întrebăți de ce lipsește ploaia, aflați că de vină e motorul grafic [sic]. Dacă nu știți unde sunt ascunse stadioanele din Spania sau editorul de stadioane, răspunsul este „în buzunarul EA” – Aidan

## VERDICT LEVEL



- un simulator de „acțiuni ferociștice”
- grafici bune, engine fast performance
- funcții tactice avansate
- adăugă ale ratelor fizice în modul momentan
- comentarii foarte slab

### PE SCURT

Poate că japozenii de la Konami nu dispun de budgetul EA Sports, dar au fizic și treabă excelentă ca celul Pro Evolution Soccer. Oferă

8.3

### Specificații

Platformă: PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, PC  
Producător: Konami  
Distrubitor: Konami

### ALTERNATIVA: FIFA 14

FIFA 14 încearcă să înginje este doar un PES 13 mai bun, mai înfiorat și mai spectaculos. Merita jocul? Da, merită.

# the inner world

Câinele asposian nu umblă cu covrigi în coadă

N-am dus lipsă de lumi trăsnite în titlurile de aventură din ultima perioadă – Stacking, Deponia, Botanicula –, iar The Inner World vine să îngrozească rândurile: ne oferă Asposia, comunitatea dinăuntru unui globo pământesc? gol, a cărei lumană, bunăstare și veselie provin din circulația vânturilor. Altfel, jocul celor la Studio Fribzin e un point'n click căt se poate de curat, teleportat parcă din epoca de aur. Linile de forjă îl sunt, deci, universul mai puțin obișnuit și o porție de gameplay de modă veche, o imbinare de nou și vechi ce ar trebui să ne la minți și să ne deschidă portofelele. Să vedem...

Asposia e o mică clădătere: e populată de niște

formă prin puterea privirii pe oricine în piatră seacă. Complex, vă gândiți?

Coordonatele acestei lumi sunt, într-adevăr, originale. Din păcate, anvergura redusă a jocului și informațiile de fundal fără profunzime nu m-au putut determina să mă atâză de basmul pus la cale de producătorul neamăt. Da, ni se explică pe parcurs cum „funcționează” Asposia, dar nu simță niciodată că îi leză cu adevarat pulsul sau că te implică în problemele și bucuriile locuitorilor ei. Predomină o senzație de micime, de insuficiență și de impersonalitate pe care Machinarium, joc de mică întindere și fără palavre, nu mi-a transmis-o, de pildă. Conflictul care se va developa are căteva sub-tonuri mai serioase, în sensul în care se dedă unui mascat anti-fanatism religios, dar totul se menține în limitele sensibilității unor jucători mai fragezi.

Cele două personaje pe care le vom putea controla alternativ – Robert se îndrăgostește de anarhista Laura – sunt ok. Dominatorul a fost mult

prea candid pentru gustul meu, dar reproșuri evidente nu sunt de făcut aici. Personajele secundare nu sunt multe, dar sunt mai interesante din punctul meu de vedere: croitorul întemeiat, cu ditamai bicești și glas modulat, animăluțele toxic și corozive care omoară, ofișele și distrug orice ating în afara de cea mai dură piatră, un casier/ghid de muzeu cu personalitate dublă, toate au ceva distinct, ceva care le ridică puțin deasupra maselor informe de npc-uri.

Există un „dar”, iar acesta reprezintă de schimburi de replici dintre personaje. Decizia de a spori numărul linilor de dialog e una inteligentă, pentru că suplineste într-o oarecare măsură numărul mic de scene prin care ne vom plimba și dă sansă producătorului de a „pune carne” pe scheletul Asposiei. Felul în care sunt scrise și gândite dialogurile este, în schimb, cu totul deficitar. Se ajunge în situația în care întrebă același lucru de până la trei ori consecutiv, iar interlocutorul îți dă apoximativ același răspuns, schimbându-și doar cuvintele. Frustrarea și plăcileasa se instaurăză ca urmare a replicilor anoteste, a informațiilor inutile și banale, a repetițiilor și a lipsei de direcție a discuțiilor. Înregul arbore al linilor de text avea nevoie de un mult mai dur proces de editare, aşa cum este acum nu face decât să distrugă potențialul unor personaje interesante.

Puzzle-urile sunt de bună calitate, bine introduse în materia jocului și presupunând dorosii o secențială



strumpfi ceva mai puțin perfect-anatomic, mai puțin drăgușăși, dar mai lumești, cu nasuri ascuțite și picioare subțirele, și de niște creațuri asemănătoare unor amibe mai dezvoltate care răspândesc lumina în jur odată gădilătate de cea mai firavă briză. Nu sunt singurele ființe – vom lua act și de fauna colorată –, dar sunt cele mai importante pentru cursul povestiei. De bunul mers al curenților de aer se îngrijesc trei călugări, dintre care doar unul mai este la datorie, venerabilul Conroy, al cărui lacheu este personajul pe care-i vom controla, Tânărul și naivul Robert. Mai mult, suflarea asposiană este permanent amenințată de niște ființe similare dragonilor care trans-



tate de acțiuni care e absentă din majoritatea titlurilor nu numai de astăzi, ci și de ieri. Pe său spus, unele dintre ele nu pot fi rezolvate decât în urma a trei sau patru combinații/dezbinări succesive de obiecte, din inventar sau de aflare, obligându-te să gândești ceva mai mult și dându-ți o plăcută senzație de satisfacție la sfârșit. Te vei trezi obligat să calibrez, să experimentezi și să te tot folosești prin decorurile jocului până să-ți lasă trebușoarele. O bilă albă din punctul de vedere al gameplay-ului și una gri contând pentru impresia artistică, deoarece acest du-te-vino îți va scoate în evidență mult prea clar că jocul e micuț, strâns, inchis.

N-a fost nevoie să apelez pe parcursul sistemul de indicii integrat, deși The Inner World e mai dificil decât alte aventuri corespondente ca lungime; intrând în el



mai apoi, mi s-a părut bine implementat, cu sugestii progresiv mai explicite, respectând atent toți pașii ce trebuie făcuți. Vă puteți lăsa liniiștit odrasla să butoneze, deci, sunt sănse minime să se blocheze pe undevea; din punctul asta de vedere, titlul de fată e o foarte bună poartă de intrare pe teritoriul adventure-urilor pentru prichindei, nici ridicol de greu, dar nici muleț-s posmigăli.

Aaborarea grafică e și ea de modă veche, fundalurile 2D desenate de mână fiind scutite de acea artificialitate deranjantă de care e responsabilă de obicei post-procesarea. Nu știu dacă s-a dorit acest lucru sau nu, dar personajele par a pic din alt film în relația cu decorurile; nu e nimic din cale afară de deranjant, dar mă săcăie-

că nu pot pune exact degetul pe incongruență. Inutille și cam repetit făcute mi s-au părut secvențele cinematice pe care le vizionăm când personajul nostru reușește ceva mai de Doamne-ajută: puteau fi integrate în cursul obișnuit al jocului și nimenei nu s-ar fi supărăt.

Concluzia ar fi cam următoarea: The Inner World e un joc simpatiqu, care propune un univers ficțional drăguțel, cu personaje interesante și cu un nucleu solid de puzzle-uri; e tras în jos de dialoguri, care, deși sunt lungi, nu spun mai nimic mai niciodată, și de lipsa unor virtuți mai înalte, chit că ele s-ar fi afiat pe partea de comedie sau pe cea de dramă. Nu întâmplător am folosit în prima propoziție a paragrafului trei diminutive și un



singur adjecțiv normal. Provocarea gameplay-ului ar fi cam singurul motiv pentru care un jucător matur să-și occupe 5-6 ore cu The Inner World, celelalte componente ale sale adresându-se unui segment de vârstă mai joasă. Cât despre mine, recunosc că, dacă nu mi-ar fi fost treut pe foia de serviciu, u-ăș fi avut răbdarea și curiozitatea să-l duc până la capăt. Faceți societățile de rigoare și recomandați-l cul trebilui! ► Radu Sorop

# I YOU ... to death

## VERDICT LEVEL

- gameplay înseamnă în craci
- grafica încredibilă
- personajele fascinante
- dialoguri repede, rezultătoare
- este și învățătoare, largă a cunoștințelor
- sprijin de joc excelent

### PE SCURT

Ma face urmări peștișor: bisăclar și ordinar și destul de uscat pe total. Dar nu vine cu obiceiuri nimic întărită de speciale efecte sonore și interacțiuni. Dacă suntem încrezători, poate și se poate să vă punem mai bine. Dar dacă nu înțelegeți nimic, vorbeșteți multă mai tare și să fiește pe avansat.

Ges: Productor: Distributor:

Oferări: On-line:

CERINTE MINIME

Procesor: Memorie: Video:

**7.2**

### ALTERNATIVA BUNICULA

Altă opțiune este să adăi un aderevară concuraj de stil în a introduce o lucez de originea și fantastica.



# RAYMAN Legends

Legen... wait for it... dary!

**R**ayman Legends este un platformer care încinstează genul prin simpla sa existență. De fapt, băieții și fetele de la Ubisoft au făcut o treabă atât de bună cu acest joc, încât îmi permit să trec peste introducerea tipică a unui review clasic, pentru a numi verde în față punctele forte cele mai pregnante: muzica, arta bizarră și dinamica mișcării. Actualmente, Rayman este una dintre puținele francize clasice care păstrează o legătură strânsă cu PC-ul, însă (după o mutare ce nu îmi stă în fire) am preferat recenzarea versiunii PS3, din motive mai solide decât ati putea crede. Există jocuri cu un "feeling" predestinat, jocuri ce nu își pot arăta potențialul maxim dacă nu sunt buionate într-un mediu propice, iar Legends este un platformer îndră-

gosit de marele ecran din sufragerie. Jocul vibrează în culori, pulsează cu o senzație arcade și emană constant raze de fericire din consolă, asemenea unui tort jovial lăvit sub forma celui mai bine încheiat gameplay 2D

imaginabil. Simpatizantul personaj cu membre orbitale se află iarăși în ipostaza de erou salvator, înzestrat cu palme și gădiluri în loc de arme. Bizăr? Poate, dar cu siguranță jocul îl va distra pe cei mici, fără a le induce o stare de agresivitate. Mărturisesc că povestea unui platformer din categoria lui Rayman mă interesează foarte puțin spre deosebire, însă direcția artistică, mecanica săriturilor, muzica, alături de frumusețea și diversitatea nivelurilor, se află în topul priorităților. Din acest punct de vedere, Legends punctează foarte bine: un spectacol feeric de culoare tempo și armonie cinematică se desfășoară încă din primele minute ale jocului. Înamicii neobișnuiți ori capcanele periculoase se opun înaintării ritmice, dar excelentul nivel design direcționează întotdeauna privirea către o soluție. Împiedicând ruperea cadeniei impuse de muzică. Subliniez în nou inocența acțiunii, căci în Rayman Legends creațurile răvoltoare trebulează mai întâi gădilele, apoi pocnile comic. Absența violenței recomandă jocul pentru o seară comică de gaming, în compania unor prieteni sau alături de copil, nepoți, bunici, pisi...

## De la mic la mare

Un joc realizat cu suflet transmite emoții puternice la fiecare pas, folosindu-se de grafică, sunet, personaje sau poveste. În cazul lui Rayman Legends, până și curba dificultății a fost tratată cu măiestrie. Primele zone sunt floare la ureche, înjerații mișcării find suficienți pentru a le traversa, însă piedicile puse de mediu și monștri comici devin tot mai anevoiești, până când atenția necesară se face simțită în transpirația din palme. Ritmul



Niște țărani.



### Trompete Colorate

Muzicii indică momentele tensionante, aşa că ar fi bine să găsim o modalitate de a juca cu urechile în aceeași măsură în care o faceți folosind ochii și degetele. Pare dificil la început, dar, aşa cum spuneam mai devreme, designul nivellurilor a fost conceput cu gândul la viteză și amonie. Spre deosebire de titlurile orientate spre acțiune/aventură, Rayman Legends se concentreză pe distrația simplă și valoarea artistică, sintetizând idealurile cele mai pure ale joacelor ingeneu. Uneori, naivitatea ludească poate eclipsa narativa epopeică.



tot ce era bun în Origins a fost rafinat și îmbunătățit în Legends: controlul, grafica, umorul, până și povestea pe care nu reușesc să mi-o amintesc, fiindcă m-am lăsat hipnotizat de celelalte aspecte ale jocului – totul recomandă Rayman Legends drept cel mai bun platformer marca Ubi, indiferent că vorbim despre versiunea dedicată consoli sau cea de pe PC. Din cînd în cînd, stagii

de platforming clasic sunt întrerupte de curse spectaculoase sau lupte cu boși, într-un deliciu ludic impresionant. Rayman însoță, se cățără, alunecă, sare și zboară, recomponându-se succulent (de orice natură, chiar și secretă) variind de la puncte la personaje noi – cum este fenomenala barbărită roșcată Barbara – sau zone întregi din Origins. Ubisoft nu s-a mulțumit cu o experiență single fantastică, aşa că un mod cooperativ pentru 2-4 jucători, perfect implementat, îndulcetează și mai mult distractia. În plus, modul Kung Foot aruncă jucătorul într-o dispută competitivă de fotbal 2D, la care, ce-i drept, se poate munchi puțin mai mult. În rest,

Legends este un joc căruia nu îl se pot aduce alte critici, nici măcar din punct de vedere al prețului de pe raft. Puneți mâna pe el și jucăți-l cât e cald! ▶ Aidan



Si eu credeam că Guacamalele e trăsnit...

## VERDICT LEVEL



- controluri, amuzante și estetice
- atmosferă 2D percutioasă
- provocări cu celi nădejde

► perspectivă, promisiuni? Irrelevant

### PE SCURT

Rayman Legends este o coproducție marca Ubisoft, care demonstrează că văzul și inimăul faptul că gigantul francez și să pună mălini în jocuri.

Producător: Ubisoft | Distribuitor: Ubisoft | Ofertant:

9.1

### ALTERNATIVA RAYMAN ORIGINS

La fel de simplică, Rayman Origins este un comparație perfect pentru Legends. Chiar azi îl dorim în colecție personală și deosebit de frumos digitală.



## Caftploitation și tocuri în dinți



**S**unt sigur că nu o voi uita niciodată pe Ayumi, cu picioarele ei kilometrice și pieptul damic, de zelă fetișistă. Recunosc fără pic de rușine că am jucat X-Blades numai pentru silueta eronei, fiindcă mă lăușor hipnotizat de formele unui personaj feminin bogat în exagerări ale contururilor. Sunt slab de inger, atât de slab, încât am salvat la „dirijabilele” vrăjitoarei din Dragon's Crown. Apoi, mi-am dat seama că am o problemă după ce i-am sărit în apărare lui Kojima și am sărniat un vârtej de flăcări pe Slowtaku – nu caut scuze, dar Quiet arăta incredibil de bine! Când Kimo mi-a propus să scriu despre Girl Fight, am acceptat instinctiv, convins de titlul cu iz de exploitation movie. Numai că realitatea crudă mi-a demonstrat axiomatice că un joc „exploitativ”, cu bățăță și pipite, nu trebuie judecat după titlul fantezist, ci după lungimea tocurilor plasate în maxilarele unor domnișoare violente.

### Fete digitale și Kung Fu sexy

Primul punct de interes într-un fighting game este, de cele mai multe ori, controlul. Fiecare titlu bătăilos folosește o mecanică diferită în împărțit vânătăi. Street Fighter se bazează pe utilizarea unor combinații de loviri aplicate în direcții specifice, dictate din controller; Mortal Kombat recurge la un sistem ceva mai simplu, de înălțare a comenzilor, iar Dead or Alive utilizează triunghiul Strike-Throw-Hold. El bine, Girl Fight împrumută căte puțin din fiecare stil, rezultatul final fiind o mecanică semi-defectă, care necesită o singură mână și numai două butoane. Abuzul loviturilor de punuri și picioare este suficient pentru a băga adversarul (sau adversara, înțînd cont de distribuția 100% feminină) în marginea ringului, de unde nu mai are săcăpare până la afișarea mesajului KO pe ecran. Designul există posibilitatea efectuării unor combinații unice, amestecând Grab și Block cu loviturile normale, dar prezența „schemelor” este redundanță în arenele din Girl Fight. Nici în modul multiplayer 1 vs. 1 situația nu schimbă. De obicei, invingătorul este jucătorul care zdobbește butoanele mai repede și mai brutal – fără vreo tactică anume și fără cunoașterea slăbcinilor opONENTULUI. Din această cauză, modul Arcade durează cel mult 20 de minute. Povestea are totuși o anumită notă de originalitate și pleacă de la premissa existenței unei organizații malefice (THE FOUNDATION), al cărei unic scop este exploatarea abili-



Ti-am spus, fată, că tocurile  
mele și tu să împună respect.



E cumva culoarea ta naturală?

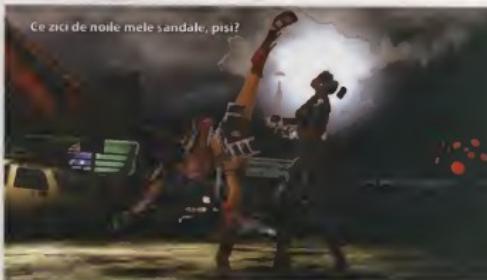


tăților psionice feminine – aka Psi Powers – prin intermediu unor lupte virtuale, desfășurate într-un univers digital denumit The Mainframe. De aici rezultă și singurul element inedit din mecanica jocului: abilitățile speciale. La începutul rundei poți alege două astfel de abilități, activarea lor devenind posibilă numai după încarcarea unui contor afisat sub bara de viață. Cu căripiții sau incasezi mai multe lovitură, cu atât contorul se încarcă mai repede. Sistemul e simplu și funcționează perfect, deși m-am simțit tentat să aleg mereu numai două Psi Powers – un soi de armură mercurială și absorbția HP-ului adversare. Cât despre luptătoarele din Girl Fight, acestea întruchipează aproape toate fetișurile imaginabile, de la „tipa în uniformă” la „mecanica auto sexy și punk”. Grafica este bunăcică, însă arenele nu arată tocmai bine și suferă în unele momente de o poziționare prostă a camerelor. Din fericire, o doză serioasă de „boob jiggling” (difícil de tradus în limba română, aşa că vă las să căutați singuri sensul pe Google sau YouTube) reușește să încingă atmosfera – desigur, numai după ce

bariera pudorioneriei este ruptă în bătaie. O altă problemă gravă din Girl Fight este calitatea vocilor și gemetelor puicuțelor bătăiuse. Prezentatoarea anunță loviturile și combo-urile cu cel mai strident și enervant glas robotic auzit vreodată, în timp ce luptătoarele gem asemenea unor pisici supuse endoscopiei – nu, rectific, vocile sunt mai groaznice de atât! Pe deasupra, coloana sonoră aduce la olață exemple groaznice de dubstep și substep underground, periculoase pentru urechile sensibile. Recomand reducerea volumului la minimul absolut.

### Pozitia „Cocor”

Girl Fight căută să șocheze prin hypersexualizare, lucru perfect acceptabil din punctul meu de vedere, căt timp lucrurile nu o iau razna într-un mod bolnăvicioas. „Dar, Aidan, cum definiști hypersexualizarea sănătoasă, tolerabilă?”, strigă acum în cor o mie de voci politically correct (aceleși voci din capul meu, care îmi spun că nu sunt tocmai sănătos mintal). Aşa cum era de așteptat,



Ce zici de noile mele sandale, pisi?

nu am un răspuns concret. Mai degrabă, cred că granița dintre dezgustător și excentric se află în ochii jucătorului, în interpretarea personală și gradul de flexibilitate ai propriilor convingeri. Feminismul exagerat, îndreptat asupra unor teme cel mult comice, este la fel de pagubos ca misoginismul. Or, Girl Fight se fereste binijor de efectul negativ ai extremlor, chiar dacă le îmbrăjează. Păcat de gameplay-ul mediocru, neglijat de producători, căci Girl Fight poate fi mai mult decât o clonă lețină de DoA amestecat cu Street Fighter și puțin Mortal Kombat. Jocul are apropoat tot ce li trebuie, dar nu știe cum să își valorifice potențialul – o problemă comună în rândul producătorilor cu buget redus și idei bune. Totuși, pentru 9.995 prin PSN ori Xbox Live, merită încercat, de dragul celor mai lungi picioare letale imaginabile. ▶ Aidan

## VERDICT LEVEL



- abilitățile excesivă, hypersexualizarea nu a fost suficientă. și OPRIȚI MUZICA!
- prea simplă, prea scurt, gătanță mediecare
- provocă lectura la nivelul urechii interne

### PE SCURT

Girl Fight poate mai-mai. De același deosebire, hypersexualizarea nu a fost suficientă. și OPRIȚI MUZICA!

Gra / Producer: Distributor:

Oferă Online

6

### ALTERNATIVA DEAD OR ALIVE 4

Contrafă și jocul de săni gigantici, dar aproape de perfecție în materie de gameplay.

# FOOTBALL MANAGER **2014**

## Mai aproape de fotbal

**I**n universul simulațoarelor de sport business, Football Manager reprezintă întrucătirea celor mai înalte standarde. Magnum opus-ul oamenilor talentați la Sports Interactive transcende barierile ludecărui și devine o parte integrantă a fotbalului real, prin

intermediul unei colosale baze de date. Informațiile din FM2014, cea mai recentă iterată a seriei, sunt acumulate și centralizate cu ajutorul unei „legiuni” de researcher, așa că nu este deloc surprizătoare conexiunea dintre joc și câteva echipe reale, aflate în căutarea unui nou

stare. De altfel, atunci când un club sportiv apeiează la un simulador de business pentru a-și completa instrumentarul, orice discuție legată de calitatea informațiilor sau a simulației este irelevanță. Acum anunțăm în revista FM2013 și anunțăm o privire peste mecanica jocului - mecanică transpusă de Sports Interactive fără alterații inutile în FM2014. De această dată, mă voi rezuma la prezentarea îmbunătățirilor din sistemul de transferuri și la reglații fine aduse engine-ului 3D, dar nu înainte de a face o trimiteri către review-ul FM publicat în noiembrie 2012, pentru lămuriri suplimentare.

### Nimic nu se schimbă, totul se transferă

La suprafață, FM2014 seamănă cu o colecție covârșitoare de date și statistici, dar sub masca matematică se ascunde un joc – ceea ce implică posibilitatea îmbunătățirii gameplay-ului prin vari și diverse metode. Sports Interactive a preferat, în primul rând, restructurarea transferurilor, prin implementarea unor clauze existente în fotbalul real, dar absente până acum din vechiul sistem turn-based de negocieri. De exemplu, jucătorii proaspăt transferați pot fi împrumutați înapoi clubului de unde au fost procurați, în timp ce achizițiile noi includ acum posibilitatea unor oferte combinate, de tip „cash and loan”. Un alt capitol îmbunătățit de producători este cel al interacțiunii presă - staff - manager - echipă. Cei familiarizați cu seria cunosc foarte bine importanța relațiilor dintre cele patru entități și efectul negativ pe care îl ar pofta comunicare asupra echipei gestionate. La urma urmă, 90% din timpul petrecut în Football Manager se desfășoară în fața unor mesaje fizice sau dialoguri simulate, afișate sub formă de text într-o interfață copileștoare. Era oarecum normal că acest mecanism text-based să fie fluidizat, așa că o mare parte din atribuțiile secundare ale managerului sunt transferabile acum către staff sau chiar jucători, înlesnind desfășurarea activităților de importanță majoră pentru pregătirea și îmbunătățirea echipei principale. Astfel, lotul de



Management, la nivelul FM 2014.

tineret poate fi lăsat în grija antrenorilor secunzi, iar jucătorii importanți pot discuta nemulțumirile colegilor direct cu acestia, fără a mai necesita intervenția managerului. Nici întâlniri cu comitetul executiv nu au fost date uitării: negocierea ori prelungirea contractului și tratarea situației financiare beneficează de un realism crescut, prin posibilitatea modificării jințelor stabilite inițial pentru evoluția clubului. Cât despre știri, rapoarte și presă, informațiile esențiale ajung acum direct în inbox, codate pe culori. Jucătorii hardcore vor aprecia, ca de obicei, afluxul detaliilor din rezultatele activității de scouting, alături de celelalte adăugiri subtile introduse în mecanica clasică FM.



## Pe teren, în 3D, cu Mihai Andries

Pe lângă adăugarea unui sistem de cloud saving, FM 2014 îmbunătățește simțitor match engine-ul 3D, atât tehnic, cât și tactic. Grafic, motorul folosit în meciuri nu se ridică la nivelul unor simulatoare de fotbal conștante, dar iluminarea, animațiile și fizica au trecut printr-un proces de cizelare. Reacțiile jucătorilor sunt o notă mal convinătoare pe teren, deși AI-ul a rămas în continuare problematic. În plus, vedetele cu o carieră lungă la club au parte de meciuri demonstrative la

retragere – aşa-numitele Testimonials. Organizarea tactică a primit o revizie generală, prin extinderea posibilităților strategice la nivel de echipă sau individual, la nivelul rolului fiecărui jucător. Fiindcă opinia unui expert este întotdeauna binevenită atunci când un joc atât de complex este supus unui review (deși în acest caz și vorba mai degrabă de un „update”), am apelat din nou la Mihai Andries, Head Researcher pentru România și Moldova la Sports Interactive, îată ce a avut să ne spună despre noul Football Manager.



FM2014, un manager de tricouri colorate.

**LEVEL:** Mihai, mă bucur că aveți ocazia să discuțăm din nou despre Football Manager. Dacă anul trecut dialogul a fost concentrat asupra unor informații contextuale, care să lămurească oarecum importanța acestui joc pentru lumea fotbalului – atât a celui virtual, cât și a celui real –, aş vrea să lămurim acum câteva aspecte esențiale, care vizează direct ultima versiune a simulatoanelui de business sportiv și comunitatea din jur. În primul rând, ce părere ai despre schimbările implementate de Sports interactive în sistemul de transferuri – schimbările discutate pe larg în sănul comunităților de jucători?

**MIHAI:** Este o plăcere și pentru mine să dialogăm despre noul venit din seria Football Manager, care, la fel ca în fiecare an, aduce sute de elemente noi. Sistemul de transferuri este unul dintre ele, în sensul implementării unui mod mai realist, în special din punctul de vedere al părții tehnice. Cea mai lăudată noutate, din ce am sesizat la foarte mulți dintre cei care au jucat deja beta-ul, este posibilitatea de a lua un jucător și a-l lăsa împrumut la echipa de unde a fost cumpărat. Astăa ca să nu mai vorbim de Fair-Play-ul finanțar care te strânge un pic de mâini.

**LEVEL:** Este FM 2014 un pas înainte hotărâtor pentru franciza Football Manager?

**MIHAI:** Depinde ce înțelegi prin hotărâtor. Dacă te referi la ceva similar cu apariția match-engine-ului 3D, nu se poate spune asta. Probabil va trebui să mai așteptăm către ană.

**LEVEL:** Cât de mult consideri că a progresat Al-ul din FM 2014 față de versiunea precedentă? La ce schimbări tactice ar trebui să fie atenți jucătorii experimentați când fac trecerea de la ediția 2013 la cea curentă?

**MIHAI:** Al-ul e mereu elementul problematic. Mult se vor plângi în fiecare an de incapacitatea acestuia de a se ridica la nivelul „super dificil”. FM nu se poate compara cu un joc de strategie sau cu un shooter, unde îți poți seta nivelul de dificultate din Al-ul, până când jocul devine inuman. Cât despre schimbări tactice? Pentru mulți o să fie o surpriză: au disperat sliderele!

**LEVEL:** Este comunitatea de jucători din România mulțumită de noul Football Manager? Care sunt cele mai comune critici întâlnite?

**MIHAI:** De joc în sine, probabil că nu va exista nicio-odată cineva care să spună că este multumit 100%. Cât despre criticele comune, acestea sunt legate de atribute-



le jucătorilor, informațiile despre cluburi, însă la noi, la români, avem de a face cu o situație specifică. Atunci când se fac anunțuri pentru research, nu vine nimic.

Dar după ce apare jocul, toți sunt primii la critică.

**LEVEL:** Ce jucător român crezi că merită urmăriri și transferat într-un lot eficient din FM 2014?

**Mihai:** Chirilăș e omul momentului, asta e clar. În rest, depinde de postul pe care se caută soluții și de unde cu ce echipă joci. În afara României, aş mai recomanda pe Bourreau sau Fatai – că tot îl naturalizăm. Dintre puști, clar Nicușor Stanclu, Brăescu sau Rotariu jr. Restul îl găsiți în joc.

**LEVEL:** Înainte de a încheia, aș vrea să te felicit pentru munca depusă și să te întreb dacă FM 2014 îți-a îndeplinit majoritatea așteptărilor personale, din perspectiva de Head Researcher. Ce elemente noi ar putea ridica gradul de realism al jocului?

**Mihai:** În lini mari da, însă întotdeauna va fi loc de mai bine.

**Elemente noi?** Greu de spus. Campionatul României e și așa destul de greu de implementat din cauza haosului existent în viața de zi cu zi. Astfel, în fiecare an, realismul e cel mai greu de atins la noi.

## La fel de sus



Îl mulțumesc încă o dată lui Mihai Andriș pentru lămuririle aduse și sper să avem parte de mai multe informații „la cald” pe viitor. În altă ordine de idei, este evident că Football Manager a rămas un joc la fel de

complex ca întotdeauna, setat pe evoluție. Destinat cu precădere microbiștilor pasionați de universul fotbalistic și micromanagement, simulatorul produs de Sports Interactive rămâne în continuare regele genului. Cel puțin până în 2015. ► Aidan



In așteptarea așteptărilor.

**VERDICT LEVEL**

- un FM2013 ușor în ce se întâmplă
- baza de date, AI, micromanagement
- mai mult decât un simplu joc
- în continuare, interfața este capătătoare

**PE SCURT**

Football Manager 2014 este cu un plus edifică predecesorul și reproducă, că mai înalt grad la care poate fi un simulator de management sportiv.

Gen	Producător	Distribuitor
Oferă: FM Online / FM Manager	SiGmar	SiGmar
<b>CERINTE MINIME</b>	Processor: 2 GHz / Memorie: 4 GB / Video: 1024x768	

**ALTERNATIVA FIFA MANAGER**

Simplu, ușor și ușor să se înțeleagă la care nu-ai putut găsi. Punte Anotimp...

Tactics: OFF

# ARMA TACTICS

Ce fac când primesc ARMA Tactics la review în miez de noapte? Te joci câteva ore, apoi îți scăpii bulversat creștetul capului, căutând o explicație pentru senzația contradictorii care te încearcă imediat ce avâlșana de buguri și Al-ul defect încep să erodeze fibra TBT-ului produs de Bohemia Interactive. Creat pentru Nvidia Shield, Windows și Linux, ARMA Tactics este genul de joc care îți susține o sinceră părere de râu atunci când o dă iremedială în bară. Pe de altă parte, greșeala mea inițială (din perspectiva individului însărcinat cu recenzarea unui joc) a constat în nivelul ridicat al aşteptărilor. Am avut ocazia să încerc ARMA III la Gamescom 2013 și tot acolo am luat contact direct cu entuziasmul contagios al celor de la Bohemia, ceea ce face ineditul mai dificilă păstrarea unei obiectivități împreună și cristalină. Dar, cum ar spune Stephen Stills, neutrericul personaj din Scott Pilgrim, „un review și un review”. Să treacem la treabă, recuji!

ne jocul fiind plasată în genericul Orient Mijlociu. Cu-departe, am receptat puțin din atmosferă militarească încă din meniul principal – o trimitere subtilă către Good Morning, Vietnam. Înainte de a parcurge campania singur, un tutorial scurt prezintă mecanica turn based, relativ ușor de stăpânit: fiecare soldat are la dispoziție două Action Points, acestea putând fi cheltuite pentru deplasare, atac sau diverse alte acțiuni necesare pe câmpul de luptă (vîndicarea unui camarad, reîncărcarea armei etc.). Gestionaarea AP-urilor presupune o gândire tactică amplă în timpul misiunilor – unele mult prea lungi –, mai ales că nu poți salva oricând. E trist, dar nu durează mult și ARMA Tactics se prăbușește dramatic în abușul plăcăselli eterni. Păsonajul de „chestii” militare ar putea apărea într-o mișcare anexată fiecărui obiect din Inventarul soldaților, realismul datelor fiind o specialitate a producătorilor. Din punctul de vedere ale gameplay-ului, Tactics este un joc ciuruit de buguri și zdrobit sub presiunea unor grave erori de design. Deși hărțile 3D oferă nenumărate puncte de cover, inamicii ignoră linia de colimare și trag din orice unghi, prin orice perete. Deoarece munitia se consumă foarte repede, eram tentat să caut mereu poziția perfectă înaintea fiecărui foc. Însă am realizat repede că același lucru este valabil și în cazul răcanilor mei: nu contează traiectoria gloanțului, fiindcă engine-ul jocului nu ține cont de posibilitatea obstacole. Balistica se rezumă la o sănșă calculată alăure, printre formule semi-empirice... okay, sincer să fiu nu stiu ce formulă utilizează ARMA Tactics; încep să cred că nu există una. Oricum, Al-ul lipsește cu desăvârșire, așa că oponenții nu vor apela nici-

odată la flancări ori strategeme inteligențe. Apărând, teroriștii arabi au o porneire sinucigașă compulativă, tactica lor de atac rezumându-se la șarjele frontale. Întotdeauna, indiferent de circumstanțe.

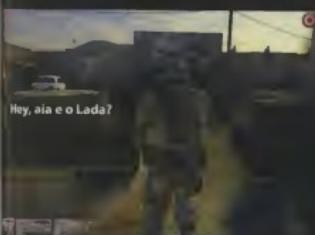
## FUBAR

Grafic, ARMA Tactics arată acceptabil. Jocul se mișcă bine pe sistemele mai vechi și nu suferă de alte probleme notabile. Nici interfața nu are scăpări serioase, îndeplinindu-și funcția cu brilo. Totuși, aşteptăm ceva mai mult de la un simulator tactic născut din mintile acelorași cehl geniali care au dezvoltat titluri deosebite, precum Operation Flashpoint, ARMA I & II sau Take On Helicopters. Bohemia Interactive șițe să facă jocuri bune, doar că ARMA Tactics nu este un astfel de joc. Păcat. ▶ Aldan



## Cu bocancii în militărie

Nici măcar nu vreau să deschid subiectul story, căci ARMA Tactics se sprijină pe clasiscul scenariu „soldați americanii curajoși vs. teroriști arabi fără scrupule”, acju-



ce ungii, prin orice perete. Deoarece munitia se consumă foarte repede, eram tentat să caut mereu poziția perfectă înaintea fiecărui foc. Însă am realizat repede că același lucru este valabil și în cazul răcanilor mei: nu contează traiectoria gloanțului, fiindcă engine-ul jocului nu ține cont de posibilitatea obstacole. Balistica se rezumă la o sănșă calculată alăure, printre formule semi-empirice... okay, sincer să fiu nu stiu ce formulă utilizează ARMA Tactics; încep să cred că nu există una. Oricum, Al-ul lipsește cu desăvârșire, așa că oponenții nu vor apela nici-

## VERDICI LEVEL



- Informații interesante despre echipamentul militar
- Numărul distanță de buguri
- Înțelegere

### PE SCURT

ARMA Tactics este un joc dysfunctional, indiferent de platformă pe care răsună. Orăci nu suntem pasionați de jocuri de război, și nu văd că îl urăști.

Gen	Producător	Distribuitor
Strategy	Bohemia Interactive	Online

### CERINTE MINIME

Platformă: Windows, Mac OS X, Linux, Android, iOS

4

### ALTERNATIVA: KOMON ENEMY UNKNOWN

O alternativă potrivită pentru cel aflat în căutarea unui TBT cu înțelegere.



# The Stanley Parable

GEN 1ST PERSON EXPLORATION PRODUCĂTOR GALACTIC CAFE ON-LINE STANLEYPARABLE.COM

## The end is never the end is never the end

**U**nreal Engine 3 și-a adjudecat piața în defavoarea Source – ajunge să arunci un ochi asupra numărului de titluri construite cu ajutorul primului, dar și asupra calității lor dintre ele (Dishonored, seria Batman, Borderlands) ca să-ți dai seamă de asta. În același timp, Source și-a menținut un oarecare farmec discret, o buâră de prestigiu inatacabilă în principal datorită inteligenței și fineței cu care Valve l-a folosit de-a lungul timpului în proiecte dintre cele mai diverse (Portal, Team Fortress 2, Left for Dead), dar și ca urmare a cătorva pete deosebite de culoare în peisajul industrial (cu Dear Esther cap de afiș). The Stanley

Parable e unul dintr-unicele acestea aparte; face parte din noua gamă care dă cu tifla vechilor (nu neapărat și învechitorilor) convenții ale jocului electronic, retrogradând interactivitatea și preeminența mecanicilor în favorul poveștilui sau mesajului.

### Poveste vs. Mesaj

Iar aici apare prima distincție pe care trebuie să o facem. Dear Esther sau mai nou Gone Home au o poveste de spus, o strucțură narrativă clasică în esență, cu o enigmă de rezolvat, un mister de descoperit și alte ase-

mene ingrediente tradiționale. The Stanley Parable (TSP) se dispunează și de aceste elaborări epice, scopul său exclusiv fiind acela de a ne livra un mesaj. Ca atare, nu vom aduna informații despre personaje, nu vom descoperi treptat un univers ficțional, nu vom face nicio explorare. TSP seamănă mai mult cu un manifest decât cu o poveste interactivă; aici, importantă este ideea, nu personajele, relațiile dintre ele sau întâmplările lor. Poate nu e chiar o abordare unică în divertismentul digital, dar este cu siguranță una inedită.

O paranteză, înainte de a merge mai departe. Nu mă simt confortabil cu ceea ce mi se pare o polarizare în

MIND  
CONTROL  
FACILITY

Take the blue pill, take the red pill...

curățătorilor în privința noii tendințe de a ignora componenta de gameplay efectiv. Titlurile de genul lui TSP sau Dear Esther reprezintă un nou gen, deocamdată de nișă. În care a disparașt complet factorul de competitivitate. Ele nu trebuie înțelese și criticate după logica „jocurilor normale”, aşa cum le stăm cu totii de la Quake, Ultima și Warcraft începând; nu trebuie nici înținute în procesul simplificării, deoarece ele deviază conștiința și intenționat de la tradiție, atacând jocul din alt unghi. Nu văd cu ochi buni nici concursul Imaginar între cele două feluri de a vedea jocul electronic: piata e suficient de mare încât să le găzduiască pe ambele, iar progresele făcute într-unul dintre cămpuri se pot reflecta fericit și în celălalt. De acord că un Quake 5 care ar semăna cu gameplay cu Dear Esther ar fi un dezastru; în schimb, ar putea învăță lecții importante în materie de construire a atmosferei și modelare a materialului epic.

## Ne trebuie au ba?

Ca să revenim la oile noastre, primele minute în compania TSP mi-au indus câteva miligrame de scepticism. Stanley este prototipul angajatului corporativ sau, cel puțin, oglindășul felui în care percepse mare majoritatea această „rasă nouă”. Bănuiesc că suntem la curent cu toată mitologia ironică în privința mediului corporativ. Ei bine, în ultima vreme mi s-a întâmpnat să cutesc câteva moște de proză scurtă care trătau subiectul – auto-suficiente, redundante, fade, recurgând la același clichee. Pe căt e de actuală tema, pe atât de demonețizate sunt mijloacele estetice cu care este ataçată. Ca să poți spune ceva nou și interesant și nevoie de un discurs cu adevarat original și îndrăzneț, care să evite capcanele plătitudinilor și ale umorului facili.

Din fericire, TSP nu este (doar) despre ladau morală în instituției corporative, ci declanșează destul de repede un comentariu, pe îci mușcător, pe colo provocator, pe marginea jocurilor electronice, a regilor lor și a implicării jucătorului în toată afacerea. Pe scurt, avem un meta-joc, un joc care se recunoaște pe sine ca joc, refuzând iluzionismul, propunându-și să persliceze sau să chesteioneze convențiile care guvernează de obicei un joc. Înțrebările și problemele pe care le ridică sunt chiar materia jocului, prezentate direct și frust, fără un



Pe lângă critica jocurilor, TSP ia în colimator și aspecte mai serioase, cum ar fi familia, mediuul de afaceri, media.



ambalaj narativ obișnuit. Vă spuneam, TSP nu se vrea beletistică, ci de-a dreptul critică – filozofie ar fi poate prea mult spus. E de bine, și de rău?

Răspunsul e nuțăț. Personal, recunosc că imi fac înfint mai mare plăcere acele experiențe în care eu trebuie să sap, să căut, să găsesc înțeleșurile mai adânci, raporturile mai subtile, mersul ascuns al lucrurilor. În cazul de față, vălu a fost deja ridicat, iar ceea ce există în spatele lui ne este explicit livrat și supus atenției. Din punctul asta de vedere, TSP mi s-a părut o idee mai folositoare decât jocuri de substanță, mai puțin incitant și atrăgător tocmai pentru că nu-și voalează co-

mentariul cultural. De exemplu, una dintre cele mai reziste chestii din TSP este aceea că pot încerca să deriază firul molcom și prestatibl al povestii, ignorând indicațiile naratorului; ei, și fi fost mulți mai entuziaști dacă asta s-ar fi întâmpnat pe un fundal atât de bogat ca cel din Portal, din Bioshock, din A Machine for Pigs, și nu atât de schematic precum aici.

Pe altă parte, inițiativelile de acest gen sunt rare spre inexistentă, astfel încât TSP umple un gol semnificativ. E înutil să boscordăm prea mult conceptualul de care se face „vinovată” creația lui Davey Wreden în condițiile în care reprezintă de departe o minoritate. Probabil că lumea jocurilor avea nevoie de această doză de non-conformism, iar valoarea experimentului îmi pare că ridică TSP la final deasupra preferințelor personale sau umorilor de moment ale unui recenzor sau altul. N-am fost, deci, emoțional atins, dar, obiectiv vorbind, trebuie să dau Cezarului ce-i al Cezarului.

În acest moment, aş mai face o observație. În TSP, critica deschisă a tendințelor și limitărilor jocurilor este alcătuită din idei și considerații care au fost în general



Ecranul de început, care-ți deschide atâta posibilități.

The cake is a lie!

**THE STANLEY PARABLE**





**Artiști: Unkle și Nick Cave; piesă: Take the Money and Run.**

vehiculează deja de comunitatea de jucători, de publicații de specialitate (unele dintre ele chiar și în revista noastră) sau de altj comentatori ai fenomenului. Cei care au în spate anii buni de gaming și care s-au interesat inclusiv de analiza acestor tendințe vor fi familiarizați cu mănușcului de observații pe care le face jocul; le vor recunoaște și se vor amuză (sau întrăsă), dar nu vor avea o revelație. Aceasta e posibilitatea numai în cazul celor mai tineri, care nu au apucat să își formeze o opinie sintetică, n-au recurs la elaborările teoretice, n-au citit articole de fond s.a.m.d.

## Cu ce se mănâncă

Dar care este principiul din spatele TSP, până la urmă? Cum se joacă el ca atare? Interactivitatea este redusă – mai apești un comutator, mai deschizi o ușă... și cam atât. Principala ta „armă” ca jucător este astăzi alegera. Vocea naratorului te împinge într-o anumită direcție, iar tu poți alege să-ți urmezi sfaturile sau nu. Fiecare nouă alegere presupune deschiderea în evantai a altora și altora. Narratorul încearcă întotdeauna să se replice, aparent surprins de deciziiile de insubordonare ale tale. Finalurile sunt multiple, iar lungimea traseelor variază de la unul până la douăzeci de minute, atrăgându-te pentru circa 3 ore în dementa organizată din TSP.

Traseele sunt variante ca tematichă – unul dintre ele:



Nu, nu am greșit poza

evocă mai pregnant mediul corporatist, altul abundând în aluzii la ultimele transformări din gaming, un al treilea se apleacă asupra mijloacelor de comunicare și supraveghere în masă; mai mult, temele se întrepătrund, se modifică și evoluează pe parcursul unui singur traseu, într-o diversitate benefică. Bineînțele, absurdul este unul dintre inconvenientele principale ale linișcării dñe.

tuți paradoxele și ilogice în care te vei trezi frecvent. Trecerea prin primele două sau trei finaluri s-ar putea să vă lase indiferenți. Perseverați totuși și veți remarcă faptul că TSP are câteva surpirze în mâncă, chiar și pentru cel mai bătrân.

Vorbeam de alegere ca instrument predict, iar din punctul meu de vedere, ea este și conceptul-cheie în jurul căruia gravitatează jocul. TSP încearcă să punțeze mai multe aleguri, dar ideea care revine obștește întuitivitatea alegurii sau absența unei reale alegeri. Alegerea pe care tu o faci e, de fapt, între trasee pre-programate; nu poți să te mișgi în spațiu virtual altfel decât în limitele care au fost dinainte traseat, liberul-arbitru fiind iluzor. Simulând interactivitatea numai atât cît potfește, naratorul te minte frumos, uneori își bate joc de tine, altori își face concesia unei victorii, ale cărei condiții tot el le dictează și permite. Orice te înțelege, orice final ai primii, vei fi pus cumpărăt în postura inițială, într-un „loop” permanent, iar Naratorul te va invita să te mai distrezi o dată, ca într-un carusel. De altfel, îți va și spune la un moment dat că singura decizie cu consecințe ne care ei nu le poate provoca este „Otur Gamma”.

**In afara de Stanley, care oricum este tratat ca ceva**



**Debutul unuia dintre cele  
mai inspirate finaluri.**

mai mult decât un manechin mecanic, vocea Naratorului este singurul element care „insuflează”. Cooptarea lui Kevan Brighting, profesionist al dublajului, asigură păstrarea aceluiu ușor straniu, cadențat și specific al acestor artiști-interpreți, efect cu siguranță voit. Timbrul distinct, accentul britanic controlat și o continuă pendularie între tonul unuia care povesteaște basme la gura sobei și al altuia care recită stările de pe teleprompter scot jocul din anonimat sonor. Până la urmă, Naratorul e tot o specie de GLaDOS, care încearcă să te ghidizeze și să te înlțeze la tot pasul, în aceeași măsură agașat și amuzat de insubordonarea ta. Dacă păcate însă, nu ajunge la aceeași dimensiune iconică a antagonistel din Portal; parte perfect integrată întregului, îl eludează totuși genialitatea.

## E de bine

Cu ce rămâнем la sfârșit de parabolă? TSP e o sabie cu patru tășuri. Se adresează în primul rând celor care sunt interesați de o abordare critică și teoretică a mecanicilor și regulilor din gaming-ul modern, dar aceștia să-ar putea să nu găsească prea multă noștate în tezele ce reies din joc. Dimpotrivă, cel care nu s-a gândit până acum la gaming decât ca la o amuzantă sesiune de clicuri ar putea fi introdus într-o lume nouă, pătrunzând către dintre adevărurile și principiile din spatele fațadei; din păcate, ei ar putea fi descurajați de absența cvasi-totală a gameplay-ului și de ciudătinea primelor minute.

Aceasta fiind zise, cred că TSP este genul de experiență recomandabilă atât primitor, cât și ultimilor: în parte, pentru că are curajul să transpună în pixeli și texture ceva despre care alții doar au scris, în parte pentru că e un potențial deschizător de ochi. Fără să reprezinte o revoluție în sine, The Stanley Parable se impune ca o reflexie necesară culturii oricărui gamer! ▶ Radu Sorop



Did you know that...  
21.3% of players skipped the intro sequence?  
Only the worst 3% of players chose the blue door!  
98.9% of players are more attractive than Stanley!

Ah, achievements' time!



TSP e chiar simpatic uneori...



# VÖLGARK THE VIKING

Imi miroase a viking prăjit...



GEN 2D SIDE-SCROLLING PRODUCĂTOR CRAZY VIKING STUDIOS OFERTANT ONLINE VOLGARKTHEVIKING.COM PLATFOME PC

## Valhalla mai cere o fisă!

**N**ebunia indie-retro se stinge ușor, sub asaltul jocurilor next-gen. În fond, procesul este unul căt se poate de natural și ciclic. Moda tocărilor nostalgiici revine și dată la opt ani, asa că mă pregătesc sufletește pentru o lungă perioadă de hibernare, dar numai după ce îmi voi îndeslașa sufletul cu suficient Hotline Miami, Vice City, Masters of the Universe și Captain Planet. Citeodată, găsurile mele bolnivicioase în materie de produse media sunt unele eficiente în reperarea unor bijuterii lude – deși valoarea artistică absolută depinde în totalitate de preferințele ori inclinațiile jucătorilor, nivelul aprecierilor varind de la individ la individ. De această dată, Volgark The Viking este producția indie care m-a făcut să îmi iubesc activitatea Insect, prin trimitere uneori subtile, altele directe către cele mai plăcute momente petrecute alături de jocurile video și cultura din jurul lor.

### Platformer cu efect Grrrr!

Volgark The Viking este un action 2D side-scroller brutal, inspirat din epoca cabinetelor arcaice. Dezvoltat de minuscule studio Crazy Viking Studios și finanțat integral

prin Kickstarter, jocul impresionează de la bun început un ochi nostalgic, căci fiecare cadru sau screenshot din Volgark poate fi considerat un tablou pixel art, un omagiu adus epocii 16bit. Povestea este cvasi-inexistență, fiind substituibile de magnitudinea personajului și dificultatea pedepsitoare – de asemenea, tema principală a jocului este de-pășirea pericolilor răspândite de-a lungul fiecarui nivel. Echipat cu o sabie și o javelină, Volgark trebuie să învingă singur valuri de lighioane pixelate, capcane, puțuri cu flăcări sau repuse și, din cînd în cînd, către un boss incredibil de puternic. Creăția 2D ambitioasă a băieților de la the Crazy Viking cere foarte multă răbdare, construită pe o temelie renascentă cu nervi de otel călit în sângie și sudore. Deși moartea urvine foarte des, un sistem de respawn similar cu cel înlințut în Super Meat Boy sau Hotline Miami permite relua nivelul ori de câte ori trebule, fără a penaliza jucătorul.

Diferența constă în atitudine: dacă SMB era atât de dificil încât risca să pară misantrop, Volgark The Viking te îmbinează prin level design, muzică și culoare, așa cum o făcea animațiile și jocurile vibrante de la

începutul anilor '90. Controlul precis direcționează responsabilitatea erorilor către factorul uman, astfel încât repetarea unor zone se transformă într-un exercițiu placut. Din punctul de vedere al mecanicii de gameplay, jocul permite două tipuri de atac – cel melee, folosind sabia din dotare, și unul ranged, prin aruncarea sulței. Majoritatea monștrilor necesită o singură lovitură, însă tactica hit & run rămîne o alegeră inspirată la întâmplare cu o creațură nouă. Protecția vikingului Volgark se limitează la un scut și o casă cu coame, atacurile incasate distrugând vizual piesele de armură, până când înarmările ajung să tale în carne vîle de norseman. Producătorii au eliminat astfel ne-

Barca astă transportă numai persoane cu păr blond fabulos!



Sângere pentru Woden!



sitatea unui indicator vizual de viață, o mecanică originală și interesantă, care adaugă un plus de savoare. Inspirat din titluri legendară precum Golden Axe sau Rastan, acompaniat de o coloană sonoră epică, compusă de Kochun Hu (Battletoads: Red Odyssey, Deadly Dozen), Volgark The Viking este cu certitudine unul dintre cele mai bune jocuri 2D de platformă finanțate prin Kickstarter și un titlu indie care va aduce cînste genului până la Ragnarok. ▶ Aidan



## Cursed Treasure 2

[armorgames.com/play/14412/](http://armorgames.com/play/14412/)

Prima versiune a acestui joc este foarte aproape de tower defense-ul perfect, dificilă, dar corectă, cu un sistem de upgrade intelligent, cu multiple strategii ce pot fi îmbrițașate pentru a ajunge la o concluzie satisfăcătoare. Nici nu știam că am nevoie de un 2. Nu vedeam ce putea fi îmbunătățit peste Don't Touch My Gems! Dacă în minte bine, prezentat și el în paginile revistei, Blinetelește că de supărat nu-m-am separat, la cădă distracție cerebrală a împins primul, chiar dacă ar fi fost doar un pachet de extra misiuni, tot m-ar fi bucurat. Și că tot veni vorba de misiuni, undeva pe la a gasea deja exclamationă... OMG, OMG! CT2 este foarte aproape de a arunca Plants Vs Zombies de pe tronul lui. Nu îl depășește carisma, dar din mulțimele altă puncte de vedere e și mai bun.

Mare lucru! Nebunia vizuală, strategiile surprizătoare, viteză de gameplay, până și boala imi par mai interesanți. Dar CT2 nu se oprește doar la îmbunătății formula. Fiecare nivel are versiunea noastră, în mijlocul căreia nu poți construi decât unde vezi. Dificultatea modului, mai ales dacă alergi după stele, transformă jocul într-un adevarat survival. Apoi, să nu uităm de noulă unității/înamică, de asediul, de drop, toate ușor de folosit/ințelește, dar care imprenăduc complexitatea jocului la cote atât de înalte, încât e o mirare că poți face față nebuniei de pe ecran. Și cum curge adrenalina când îți reușești ultimul asteroid, Victory!!! Oamenii ăstaia au talent cu caru, jos pălăria!



## Earn to Die + 2012

[notdoppler.com/earntodie.php](http://notdoppler.com/earntodie.php)

Dacă v-a plăcut seria Learn to Fly, în care un pinguin tot meșterea aripi, pianoare, motoare, sănii și căte și mai căte pentru a închide gura tuturor celor care credeau că nu poate zbura, ei bine, party!!! Earn to Die e cam același lucru. Aici meșterea la o mașină cu care speră să ajungă la un elicopter care să te duce departe de zombi care-ți vor creierii. Și dă-i și mărește rezervorul, montează mitraliere, transmisiile și motoare mai cu moț. Pe teren devii din ce în ce mai bun în a-i strivii. Înveți când e bine să mai ieșești de pe accelerător pentru a mai economisi gaz, când să pui racheta în funcțiune, cum să cazi și unde. A, am uitat să vă spun că titlul va mulțumi și familiilor minijocurilor în care trebuie să parcursi porțiuni de teren accidentat cu motociclete sau ATV-uri. Ba chiar îl va surprinde cu fizica implementată, ramă văzută ca cauciucii off-road care să conteze atât de mult ca aici – sunt și scumpe-n draci – sau o transmisie 4x4 cu un asemenea impact. Jocul este scurt și nu o să vă sărătați, aşa că vă invit să încercați și versiunea 2012. Care vine cu mai multe orase/checkpoint-uri și zombi mai ai draci – să vedeti nebunie când aleargă și se prind de mașină. Din păcate, modelul fizic e mai rigid decât în prima parte, nu mai simți la fel mașina, nu mai ai nevoie de controlul sportiv. Pe altă parte, distrația și nebunia vizuală au crescut, producătorii îndepărându-și atenția asupra designului de nivel, mult mai bun și interesant/utilizabil aici.

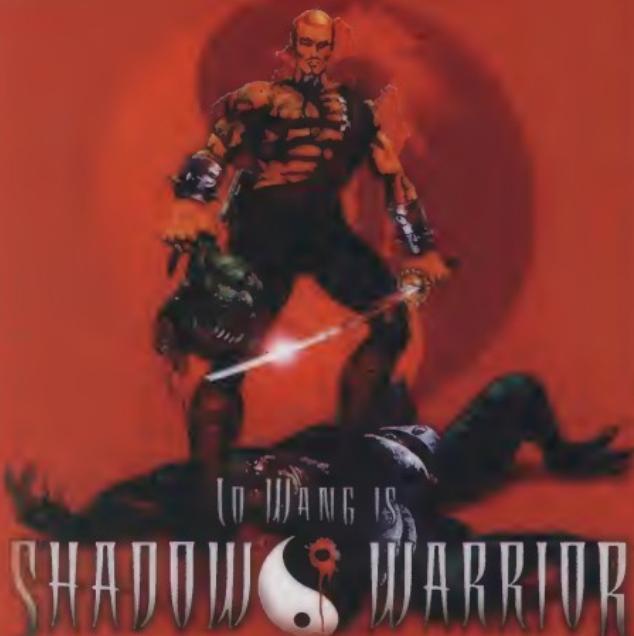
## GunBlood

[gunblood.com](http://gunblood.com)

O sătii pe aia cu esențele tari? GunBlood vine să confirme zicala. Un joc simplu, dă bun. Simulator de duel cowboy-esc. Aduci mouse-ul peste butoiai revolverului, apoi miști cursorul căt mai rapid spre corpul inamicului imediat ce numărătoarea ajunge la zero. Dacă ești meseriaj, întreții chiar la cap. Click și zbang! Unul dintre protagoniști și cel mai probabil mort. Mint! Jocul e plin de surpirse și, pe lângă faptul că dezvoltă o tensiune incredibilă, se mai și joacă cu mintea ta. Se poate întâmpla să ratezi, atât tu, cât și adversarul, sau să-l înmeresăti în picior, să cada și să te impuște de jos, să fie nevoie de mai multe gloanțe pentru a-l dovedi, ba chiar să rămâi și fără munitione. L-am reluat de nori pentru un scor mai bun și mereu a reușit să mai inventez ceva. Simplu și eficient. Plus că mai are și niveluri bonus, în stilul celor din Street Fighter 2. Mai impușcă o sticlă, mai prinde un cuțit cu capul. Atenție! Nu împușcați asistentul. E răzbunător.



■ ncv



## Chop-Suey Titsubishi!

Înainte ca anul 2000 să coboare peste mingă oamenilor pentru a le încapsula într-o fală și exagerat pu-doare, jocurile nu se fereau de portretizarea violenței extreme, conotăriile sexuale sau limbajul vulgar. Blood, Duke Nukem și Shadow Warrior sunt doar trei dintre cele mai brutale titluri pre-2000, realizate cu încredere în sistemul de rating și un misenupism aplaudabil față de critice venite din partea unor personaje exprimate, cu interese per-

sonale ascunse. Bileții de la 3D Realms făceau legea în materie de FPS-uri ultra-violente, chiar dacă evoluția tehnică nu era punctul lor forte. La momentul apariției, Shadow Warrior nu se distingea vizual semnificativ față de Duke Nukem sau Blood. Motonul Build era în continuare scheletul peste care 3DR adăuga scenarii și texture, hipnotizând masile cu ajutorul carnagiuului pixelat. Da, oamenii buni, Shadow Warrior se numără printre principalele moti-



Shadow Warrior nu a fost un joc revoluționar, dar nici nu a bătut pasul pe loc.

ve care au dus la distrugerea unei generații și la transformarea ei într-o masă amorfă, lubitoare de filme cu Ciclu Cean, puf Kung Pao și bulzocarea Titisubishi.

### In care facem cunoștință cu un erou atipic

13 mai 1997. O zi ca oricare alta pentru Spiru Fanel, un tânăr de 19 ani din satul Crizantemele, comuna Bălăuți. Spiru urmărea o rutină clară, simplă, zi de zi, săptămână după săptămână, lună de lună, de la un la altă trezire la ora 5:30 am, învățare cu apă rece la ligheneanul albastru din plastic, două felii de paine uscat cu gero, o cană cu ceai, apoi muncă în ogrădă. Masa de prânz era bogată în colesterol, iar seara era obligatorie o gustare alcătuită din slăniță, paine neagră și muștar. Spiru Fanel era un om gospodar, cu frică de Dumnezeu și plină plecătă la muncă în străinătate. Avea doi porci, o vacă, cincisprezece gâini acoperite integral cu pene, o gâină acoperită parțial cu pene și doi căini curmăți și deștept, care ziau „să dea lăbuță”. Dar Spiru nu avea o jumătate, o măndru răsfăță și roje în obrajii – Spiru avea un CALCULATOR. Mai exact, Tânărul nostru erou era milindru posesor al unui Intel 80486, dotat și cu un hard de 400MB, umplut până la refuz cu jocuri. Îl au trimis părinții, ca să nu moară de picătusă și să mai prindă câte un cuvânt din engleză. Prin consecință logică, Spiru nu mai avea timp de fețe seara, după ce își termina munca. Se mulțumea cu puțin laptop cald și Doom 2, după care incădea salvarea din banii de stripișe și anunca cu dolari în dansatoarele pixelate din Duke Nukem (pronunțat „Duche Nuchen”, fiindcă Fanel a învățat engleză de la calculator). Între timp, la miile de kilometri distanță, niște tipi dubioși se pregăteau să lansarea unui nou joc, cu un gameplay profund inspirat din același Duke Nukem 3D.

### Chop Suey, moddafaugal



### Spiru Fanel: Power-Asian Cyber-Shadow Warrior?!

În data de 13 mai 1997, Shadow Warrior vede lumina zilei. Jocul, realizat folosind o versiune îmbunătățită de Build Engine, aduce cîteva inovații în lumea FPS-urilor ul-



tra-violente marca 3D Realms: niveluri true 3D, cu situații room-over-room reale, scări pe care se putea urca, apă transparentă, voxel și vehicule ce puteau fi conduse. Deși oamenii normal nu știau asta, Shadow Warrior trebuia să ajungă în mânile lui Spiru Fanel, pentru a putea îndeplini profecia ancestrală, postulată de maestrul Shiao-Shiao Mao Khan. Dîn nefericire, profecia exactă a fost pierdută în analele istoriei, alături de orice copie scrisă. Mai mult ca sigur avea legătură cu faptul că protagoniștul, un mercenar jumătate japonez, jumătate chinez pe nume Lo Wang, nu era atacava decât purtătorul unui mesaj incifrat pentru tânărul din satul Crizantemele, comuna Bătăuși. Premisa jocului conținea toate informațiile necesare procesului de programare neuro-lingvistică, în timp ce acțiunea frenetică trebuia să dezmorească instințele de luptător Power-Asian din Fanel. În povestea jocului, Lo Wang renunță la funcția de bodyguard din cadrul corporației Zilla după ce șeful său recurge la Forțele Intunericului pentru a cucerî Japonia. În urma relli, eroul nostru atpic era pe cale să primească ultima lui misiune. Exact, așa ghicit: o e poveste a la Matrix, bazată pe paralelismul lumii reală/lume digitală, iar părții lui Spiru Fanel nu muncesc în străinătate, indică acești nu existau deloc. Fanel era un cyborg construit de 3D Realms, cu o identitate falsă, imprimată în circuitele robo-neuronale.



## In care Spiru Fanel nu se mai joacă cu Universul

Cum a ajuns o copie de Shadow Warrior în cotețul de găină al lui Spiru Fanel la 8.41 pm, 13 mai 1997, nimeni nu știe cu certitudine. Impulsionat de coperta superbă, Tânărul a fugit repede cu discul în camera calculatorului, pregă-

tit să îl instaleze. Cum de au omis agenții 3D Realms datarea PC-ului cu o unitate CD-ROM, ei bine acesta este un alt mister îngropat de timp, dar mulți au speculat un sabotaj Intern. Cu Spiru nu s-a întâmplat mare lucru. Deși nu a jucat niciodată Shadow Warrior, a jucat întotdeauna în care leova o cărimidă cu mâna și invoca numele lui Cichi Ceau. Și îi vorba aia „poți scoate omul din cyborg, dar nu

Peephole kill, preferatul meu!



poți scoate cyborg-ul pre-programat din om". Astăzi, Shadow Warrior Classic se găsește gratuit pe Steam și poate fi descărcat, jucat și completat de oricine. În fond, este un Duke Nukem 3D cu un personaj principal asiatic și o poveste desfășurată în Japonia. Merită încercat, de dragul vremurilor apuse, cu umor tongue-in-cheek și violență pixelată. Pe deasupra, cine știe, poate afă și Spiru Fanel de Steam, varianta Redux, remake... ▶ Aidan

**MICROMECA  
PRESENTS**

# DEATHCHASE



by  
MERVYN  
ESTCOURT  
© 1983

## Program: deathchase

„În codrul verde nu se mai pierde  
Nu se mai vede urmă de T. I.”

**D-BREAK - CONT** repeats D1



Analizat la rece, 3D Deathchase era un arcade racer first person deosebit de simplu și repetitiv. Analizat la cald... recități ce-am scris mai sus. Principalul obiectiv era să urmărești și să distrugi două motociclete. O motocicletă galbenă și o motocicletă albastră. N-ajungeai într-un Dz al bikerilor dacă urmăreai motocicleta galbenă, însă, dacă le distrugai pe amândouă, treceai la nivelul următor. Cu mai mulți copaci. Singurul inamic mortal era natura și singurele personaje care te puteau răni erau copaci. Deoarece v-am promis o poveste fără morală, n-o să transform tot episodul într-o parabolă despre războul purtat de milenii între motocicliști/biciclisti și copaci. Ocazional, prin peisaj își mai făcea apariția un tan și un elicopter. Bonus o căruță de puncte! Mai în minte că la un moment dat se făcea noapte. În termeni ceva mai tehnici, background-ul, devenea negru. În teorie, culoarea nu schimba foarte multe, însă echipa de noapte (chiar și o noapte sugerată la fel) de discret precum o pancartă luminată pe care scrie „noapte”, inscrisă în codul genetic al sapienșilor care nu-și câștigă pâinea furând untul alt-cuiva, schimba puțin datele problemei, dar nu îndeajuns de mult. Cred că noaptea din 3D Deathchase avea sens doar pentru discromati. În încheiere, vreau să vă avertizez că screenshot-urile nu-i fac dreptatea cuvenită. 3D Deathchase este ca o istorioară deosebit de amuzantă la care nu râde nimeni. Trebuia să fi acolo. Cu mâna pe tastatură, ochii larg deschiși, dinții puternic înclăstați și stomacul blocat în gât. A, și am uitat să vă spun că ocupă doar o treime din cei 48k ai HC-ului meu. Siii.. din nou se aud greierii. Trebuia să fiți acolo..

O OK, 01



Căteodată, cea mai grea parte de scris a unui articol este introducerea. Trebuie să fie atât interesantă, pentru a vă stârnă curiozitatea, cât și o bună platformă de care să poți lega sau pe care să poți aseza... E... fucti. Card Hunter, la fel ca și Elements, prezentat acum ceva numere, vine în întâmpinarea celor cărora le plac board game-urile sau CCG-urile (Collectible Card Games), dar nu au bani, timp sau prieteni pentru a le cumpără sau jucă. E suficient de gratuit că să-l poți termina fără a scoate un ban din buzunar. Ba chiar se abține de la te stresă cu oferte sau alte bucurări. Salvează „online” și nici nu cene un instal, deci poate fi jucat de pe oricără în calculatoră, Flash să fie instalat, că [Alt]+[Tab] sau [Ctrl]+[Tab] fac minuni. Shh!

tă lume a jocurilor tabletop și fură eroii de carton ai fratelor săi mai mare pentru a te învăță ce și cum. Gary se transformă natural în gamemaster și-l aruncă echipa între ruinele unui castel. Atenție, comoriile sunt păzite de trolli! îl dai înainte mirat și bucuros de ce se întâmplă.

Jocul arată într-un mare fel. Rar am văzut un Flash atât de bine scris, atât de bine optimizat. Trajetă de marginile browserului cănd jucați, o să rămâneți surprinși – nici nu știam că se poate așa ceva pe această platformă. În plus, jocul are buton de fullscreen, iar dacă-l folosiți, veți ultra cu siguranță că rulează dintr-un browser. Pe de altă parte, nu știu de ce mă tot mir. Titlu

are pedigree. Jonathan Chey – fondator Irrational (System Shock 2, BioShock, SWAT 4 etc.), Joe McDonagh – director de creație Irrational și LucasArts, plus alți cățiva griu ai decis să pună bazele unei firmuri indie, pe numele ei Blue Manchu, iar în imputul liber să luceze la ideile mai puțin comerciale pe



Meniu în care ne alegem echipamentul și

componenta party-ului. Pare nebunesc, dar

se poate sorta și gestiona ușor.

care le au. Primul produs al noii întreprinderi este Card Hunter-ul aici de fată și, deși nu cer niciun ban pe producțul lor, sper să fie suficienți oameni care să cumpere pachetul de extra-dungeonuri sau abonamentul la gîldă, care-ți dă un extra item după fiecare luptă câștigată, pentru a le da aripi și încrederi de sine. Acest nou conglomerat indie promite multe de tot.

Dar iar am hăt-pe de lătruri. Cum eroii fratelui sunt de nivel mare, nu ai probleme în a decima trolli în drumul tău spre comoară, dar, tocmai când să intord carăișprăvioare, suntești intrerupt și luai la 13-14. „Dacă vreți să jucați, creați-vă proprii eroi, nu-i furați pe ai altora.” Zis și făcut. În timp ce fundal se desfășoară o dramă mai bună decât în Big Bang Theory, îl dai înainte și alezi un erou. Fie el Dwarf, puternic, dar lent, Elf, atlet înăscut, dar mai friv, sau Om, mediuocru la toate, dar cu câteva extra cărti, „tactical”. La nivelul I eroul are doar trei sloturi de echipament. Două pentru arme și unul pentru baschet. Dacă nu ai cu ce să le ocupi (tot ce e posibilă la începutul jocului), vei porni în luptă cu cărți slabie. De exemplu, mers în loc de alergat, în lipsa unor „adidaș”



Trageți de imagine cu mouse-ul. O să vă surprindă. Planșele/bătăliile sunt desfășurate pe o masă. La fel ca în realitate.



Unele virăj sau atacuri sunt zonele și trebuie să avem grijă să nu ne lovin camarații

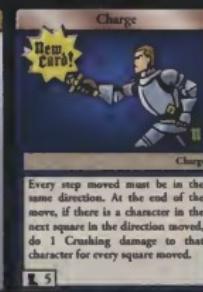


Tipul de teren are o importanță crescută. Unele nu permit deplasarea normală. Altele sunt imposibil de traversat și însă mai departe.



**Exemplu de item - Skill pentru Dwarf - ce adaugă 3 cărți pachetului în momentul în care este echipat.**

Transf. Ferosity  
Level 12 Rare Dwarf Skill



Every Dwarf draws a card.

Every step moved must be in the same direction. At the end of the move, if there is a character in the next square in the direction moved, do 1 Crushing damage to that character for every square moved.

L 5

Trait. Attach this card to yourself. Frenzy 3. At the start of each round, take 3 Psychic damage for each Attack card in your hand. This damage cannot be prevented by Armor. Duration 2.



Un mare plus. Ai-ul reacționează bine în majoritatea situațiilor. Fuge, te flanșează, păstrează cărțile, gândește... un atribut rar în jocurile actuale.

bun. Să lovitură cu creanga, care dă damage doar 2, în loc de secerare cu toporul, care dă damage 4 (cu 100% mai mult). Fiecare item ce poate fi echipat vine cu propriile cărți ce pot fi jucate. E o plăcere să le combin și să le încerc. În timp, crești în nivel și alte sloturi de echipament devin disponibile. Mai multe sloturi, mai multe combinații, în căutarea pachetului perfect de joc. Un pachet pe care nu-l vei găsi niciodată, pentru că jocul refuză să-l fumizeze. Nu există item-uri cu cărți bune pentru orice situație. Am reușit, de exemplu, să omor ditamai ogre-ii, dar mi-am luat-o urăt de tot de la niște amărăți de gărgui care se teleportau constant și mă „ciupeau” enervant. A trebuit să schimb echipamentul cu altul ce avea în dotare cărți cu rază lungă, dar și posibilități de deplasare mai bune. Cum după primele 2-3 planșe poți recruta și un vrăjitor, și un preot, fiecare dintre ei venind cu item-uri specifice, diferențiate și pe rase, și clar că jocul devine deosebit de complex. Și dificil, dacă nu ești atent la ce faci. De fapt, majoritatea celor care au dat note mici jocului sunt ori mari fanatici Dungeon & Dragons și/sau Magic the Gathering – nu să lu ce se așteptă aici! – ori nu au vrăbdare (încerc să nu-i fac prostii) să pună la cale un grup pe pachete puternice sau chiar logice. Și au dat vina pe sistemul free to play, care, vezi Doamne, a impins o dificultate sporită tocmai pentru a te forța să-l cumperi o viață mai ușoară. Niciu mai neadevărat. Cred

făc tot ce poți cu ce ai. Lupta începe cu câte 4 cărți de erou ce pot fi folosite în orice ordine vrem. După ce și noi, și Al-ul spunem pa (nu mai vrem sau nu mai avem cărți ce pot fi jucate), altă 3 cărți, per eroi, sunt trase din pachet. Și aşa mai departe până ce condițiile de victorie sunt îndeplinite de una dintre părți. Pachetele de cărți sunt amestecate după fiecare luptă, ceea ce le lasă și norocul să își spună cuvântul, dar, în acest fel, fiecare bătălie va fi diferită chiar dacă e încercată de mai multe ori cu același party/echipament.

E am mers pe o echipă formată numai din oameni și am regretat oarecum, pentru că acele cărți tactice promisă nu mi s-au părat cine să fie ce. Eh... poate nu am avut încă parte de loot-ul epic care să vină cu acea carte extra-magie. Dacă ai răbdare, poți recruta și jucă numai cu Războinici sau doar cu Vrăjitor, dar durează până îl ridică pe toi în nivel și nici nu există situații care să ceară exclusiv astfel de formații. Toate planșele sunt echilibrate pentru o echipă clasică Războinic-Vrăjitor-Preot.

Zurările au și ele importanță lor. De exemplu, majoritatea cărților-armură

te protejează împotriva unei atacuri.



Parte din harta jocului.

cele mai variate și interesante. Există cărți anexate echipei pe termen scurt, care refac viața tuturor doar dacă stau împreună. Ceea ce duce la un stil de luptă total different. Există cărți tip aură, care se joacă automat la începutul turnei. Cărți lovitură, care impinge înțele sau te lasă să danseni în jurul lor. Foarte importante într-un joc în care distanțele între combatanți fac și desfac o luptă. Și aşa mai departe, către o nebunie strategică de milioane. Cu poveste, cu grafică, cu sansă, cu planșe dificile, cu cap.

Eh, am uitat să spun că are și multiplayer competitiv... vă las pe voi să-l descoperiți! ▶ ncv

[game.cardhunter.com](http://game.cardhunter.com)



# Turtle Beach PX3

Fără fir. Dar cu ce?



Turtle Beach PX3 cu microfonul ridicat.

Pe lîngă multe modele de căști cu fir, din care am recenzat deja două în revista noastră, Turtle Beach oferă și o gamă surprizător de bogată și variată de căși wireless. Am primit la testare modelul wireless „de intrare”, ca să zic așa, adică acela care poate fi achiziționat la prețul cel mai accesibil. Mă rog, și acesta este un fel de a spune, deoarece prețul la care căștile Turtle Beach PX3 pot fi găsite pe piața românească nu mă se pare deloc „de intrare”, ba chiar ușor piperaț. Din această perspectivă, sunt obligat să am de la PX3 un semnificativ sub-aspiecță datorilor/funcționalităților calității. Cel puțin într-unul din aceste domenii PX3 trebuie să exceleze pentru a îți justifica prețul, iar în celelalte să nu lase de dorit, chiar dacă nu este la virf.

Dificultatea pentru mine în judecarea acestei perchi de căști constă în faptul că este prima de tip wireless pe care pun mâna. Înțind oarecum aproximativ audio-fil – măcar ca bună intenție –, am primit cu mare neîncredere astfel de dispozitive, având convingerea că este foarte dificil ca acestea să reușească să intrunăsumă suma de calitate necesare unei bune audiiții, fără a afecta semnificativ aspecte precum greutatea și caracteristicile audio. De preț, nici nu mă pomenesc, trebuie să fie astonomic la wireless-uri cu adevarat Hi-Fi... Mă rog, tehnologia modernă, adusă la costuri mai rezonabile de către miniaturizare/ globalizare/ etceteră, ar putea să mă surprindă plăcut chiar și în numita zonă „entry level” – am hotărât să abordez testarea căștilor Turtle Beach PX3 având o atitudine pozitivă, de deschidere către nouitate.

## La căntar

Să aspectul greutății, PX3 stă bine. La 260 de grame, pentru niște wireless-uri dotate cu difuzoare de 5 centimetri diametru și cu microfon, mă declar mulțumit. Bineînteles, aici mai intervine și ergonomia: este forma acestor căști potrivită pentru a reduce cît mai mult din stresul purtării vreme indelungată pe cap a acestiei greutăți! Ei bine, aici este de discutat în primul rînd despre lățimea și forma benzii transversale a căștilor, cea care trece peste cap. Păreneea mea este că, în cazul PX3, această bandă ar fi putut fi mai lată, ceea ce ar fi scăzut din presiunea exercitată asupra creștelui. Așa cum se prezintă acum, banda transversală a PX3 este la limita confortului – adică, după vreo 20 de minute de purtare, o să simțiți că le aveți pe cap, iar după o jumătate de oră o să vreți să le dați un pic jos de pe urechi sau să le schimbați poziția astfel incit banda transversală să „calce” pe o altă zonă de pe creștet. Este drept că materialul moale cu care este acoperită banda transversală atenuază semnificativ din problemă și ajută la creșterea confortului în utilizarea indelungată, ceea ce și de sine. Dar, la prețul la care pot fi găsite la noi Turtle Beach PX, aș fi vrut măcar un pic mai bine de atit, cu pic mai confortabil.

Altfel, în ce privește partea dinspre urechi a căștilor, am numai cuvinte de laudă. PX3 sunt circumaurale, deci permită circulară a căștilor nu calcă pe ureche, ci încunoară, apăsând direct pe cap. Prefer oricind acest

design alternativii supra aurale, în care căștile apasă pe ureche. Varianta circumaurală, cea adoptată și în construcția PX3, permite urechii să „respire”, reduce încălzirea și transpirația pavilionului acestora, crescând timpul de utilizare confortabilită reîntreruptă. De asemenea, sunt mulțumit și de materialul utilizat pentru pernițele căștilor, care este unul sintetic, dar cu textură textilă. Acesta reduce semnificativ transpirația în zona de contact cu pielea capului, fiind o alternativă de preferat celei reprezentante de pernițele de cască acoperite cu imitații sintetice ale pielii.

## Butoane

Tot în domeniul confortului în utilizare consider că s-ar afla și amplasamentul și tipul butoanelor de regaj din dotarea modelului PX3 de la Turtle Beach. Să nu uităm, este vorba despre căști wireless, deci, reglație care se află de obicei pe un fir sau pe un modul amplasat pe desktop, ori în software, trebuie să se găsească fizic pe casca. Astfel, pe casca dreapta găsim toate butoanele necesare: cel de regaj al volumului sunetului din jocuri/ muzică/filme, cel de regaj al volumului fluxului audio de chat, comutatorul de inchidere/deschidere a microfonului și butonul de ON/OFF al căștilor propriu-zise. Mai există, tot pe casca dreapta, și două butoane pentru selectarea preseutului audio curent. La aceste controale se adaugă doi conectori: unul mini USB și altul audio, pentru conectarea căștilor la controlerul Xbox 360 pen-

tru talkback la folosirea chat-ului Xbox Live.

Toate aceste elemente, dispuse pe casca dreaptă, sunt foarte ușor accesibile. E drept, îți lă cam o zi de utilizare ca să îți formezi reflexul de a opera controalele fără să te gindești care este poziția lor, dar, odată ce te-ai obișnuit cu asezaarea acestora, reglarea „din mers” a sunetului din căștile Turtle Beach PX3 devine ceva firesc, lejer.

O mențiune aparte are de făcut în ce privește microfonul din dotarea PX3. Binelțele, acesta se află montat pe casca stângă, nimic deosebit aici. Ceea ce mi-a plăcut, anume, este construcția propriu-zisă a brațului microfonului, flexibil și plastic, dar rezistent și foarte bine proiectat, atât sub aspectul dimensiunilor, cât și al esteticului futuristic. Mai mult decât atât, acest braț este prins de casăcă printr-un mecanism circular dotat cu un fel de clichet, care nu lasă microfonul să se rotească liber, ci unghiuri mici, între care brațul este aproape blocat, fiind necesară o forță un pic mai mare pentru a-l repune în mișcarea de rotație.

Această soluție mi se pare mult mai bună decât cea folosită la căștile ale căror microfoane se pot roti liberi și care, în timp, pot prezenta o uzură semnificativă a articulației, ce ajunge să nu mai susțină brațul microfonului. Începând să atime de casăcă. Această problemă, ce poate apărea la cel care folosesc frecvent microfonul pentru chat, aducându-l în poziție pentru vorbire și rotindu-l la loc, apoi, în sus, își găsește soluția la PX3 prin folosirea unei articulații cu mecanism care nu este bazat numai pe fricție.

## Puternic în emisie

O componentă importantă a căștilor wireless este emițătorul acestora. În cazul modelului PX3 de la Turtle Beach, emițătorul se conectează atât la unul din conectorii USB de pe consola PS4/PS3/Xbox 360 sau PC, cât și la ieșirea audio a adaptorului HDMI sau celui Multi A/V ori a plăcii de sunet de pe PC. Astfel, scenariul cel mai folosit este cel în care transmițătorul este legat prin două cabluri la consola/PC. Asta poate fi un mic inconvenient în ce privește ergonomia – aceste cabluri nu pot fi foarte lunghi, iar faptul că sint doar poate deranja, uneori.

Din fericire, transmițătorul este suficient de puternic pentru a compensa acest dezavantaj. Nu este nevoie să aveți cabluri lunghi pentru a vă aseza transmițătorul într-o poziție „de compromis”, care să fie optimă sub aspectul calității semnalului radio pe suprafața întregului apartament – puterea emițătorului este suficient de mare, astfel încât acoperirea cu semnal a spațiului vostru de locuit să fie aproape completă. Eu stau într-o casă veche, să-sească, de jumătate

de la emițătorul în camera din față, după care, cu muzica rulind și cu căștile pe urechi, m-am dus dinăuntru în celalăț capăt al casei. Prin trei peretei groși de cărămidă și la o depărtare de 14 metri, căștile se auzeau foarte bine chiar și la timp statător pe loc. Dacă te miscazi, în anumite poziții se pierdea contactul. Din nefericire, exact locul în care se află tronul de porțelan din baie nu este acoperit de la emițătorul PX3... Oh, well, nu le poți avea pe totă viață asta! În restul casei însă, semnalul a fost consistent și puternic, spre uimirea unui prieten care a trecut prin mai multe perechi de căști wireless ce nu oferă acoperirea la distanță atât de mare precum PX3.

Mi-a plăcut  
în mod deosebit la

căștile Turtle Beach  
PX3 faptul că este dotat cu o intrare audio auxiliară, la care poate fi conectat un alt dispozitiv audio, pe lângă consola/PC, precum un player media, eventual portabil. Am folosit această intrare audio frecvent, cu playerul meu portabil iRiver, pentru o audiere de calitate, fără zgromot de ventilatoare sau de unitate DVD și la consum de curent electric minim. Soluția este bună și pentru conectarea simultană a consoli și a PC-ului la emițătorul PX3, în cazul în care aveți nevoie de un asemenea combo.

De altfel, emițătorul PX3 și căștile aferente pot fi utilizate și fără legarea la un PC sau la o consolă, prin conectarea la mufa USB de pe emițătorul la unul alimentator USB destinat prizelor obișnuite.

și cu microfonul coborât.

## Audiția

Dar ce se poate spune despre calitatea audio a modelului PX3 de la Turtle Beach? La testarea cu diverse materiale audio și stiluri muzicale, pot spune că nu sunt deloc impresionat. Sincer, combo-ul pe care îl folosesc de cîteva luni încoace, alcătuit din decodorul Dolby Headphone de la Turtle Beach, anume EarForce DSS2, și căștile cu fir Turtle Beach X12, sună semnificativ mai bine decât PX3.

PX3 are un sunet cu dinamică redusă, cu basi neclară, cu o spațialitate a sunetului care lasă de dorit, cu o claritate medie/orbită. O bandă din zona de frecvențe medii este perceptibil accentuată, exact în secțiunea din spectrul audio ocupată de vocea umană. Singura modalitate prin care am putut face acceptabilă audiția muzicală cu PX3 a fost să selectez unul din cele nouă presele audio disponibile pe căști, adică încărcate din fabrică în memorie a acestora. Este vorba chiar de primul preset, care ofe-

Butoanele și conectorii de pe casca dreaptă a setului PX3.

ră un efect de loudness, adică o amplificare predictă a frecvențelor joase și a celor înalte. Asta a mai redus din preșantă medilor și a adăugat un pic de strălucire sunetului, fără însă a rezolva problema lipsei de dinamică și a neclarității în frecvențele joase.

Revin la ideea că acest set de căști wireless care costă în jur de 500 de lei oferă o calitate audio sub cea a combinației dintre Turtle Beach DSS2 și X12. Da, se poate argumenta că PX3 este o soluție wireless. Ok, dar pentru asta 500 de lei ar fi trebuit să lase spațiu suficient de manevră tehnologică astfel încât să nu se facă rabat la calitatea audio. Comparativ, la un total de 400 de lei, combinația Turtle Beach DSS2 și X12 oferă o calitate audio foarte bună, multiple preseturi de egalizare perfect utilizabile, control pe frecvențele joase și, foarte important, decodare Dolby Digital și Pro Logic II pentru căști, cu efect spectaculos în experiența oferită de filme – eu nu mă uit la nimic fără DSS2 de cîteva luni încoace. Dacă ar fi să aleg între aceste puncte forte ale dotării și wireless, nu aş ezita nici o clipă în detrimentul acestuia din urmă.

## Iritabilități

Două lucruri m-au mai deranjat la PX3. Prințul jine de funcția de power save a acestui model de căști – PX3 se închid singure după cinci minute de absență a semnalului audio. Aceasta nu ar fi o problemă în sine – deși mi s-ar fi parut normal să se redeschidă singure la recepționarea din nou a semnalului audio, fără să trebu-



lască să apeși tu butonul de ON/ OFF. Problema este aceea că, înainte cam cu două minute de a se închide de tot, adică după vreo trei minute de absență a semnalului, căștile încep să emită un beep ca avvertisment că să vor închide la un moment dat. Nu vă pot spune cît de iritant este acest beep. În primul rînd, te cam sperie. În al doilea rînd, te enervează. În al treilea rînd, este complet ilogic – which adds insult to injury. Soluția elegantă, rețetă, era să sistemele de operare intern la căștilor să facă power saving discret, automat, fără ca tu să fii implicat în vreun fel. Nu este semnal o vreme – ok, căștile se închid fără avertisment. Semnalul revine – bun, căștile se sizează revenirea semnalului audio și leies din starea de power saving, redind fără alte complicații fluxul audio.

Al doilea lucru care m-a deranjat la PX3 jine de funcțiile de procesare a semnalului cu care acest set de

căști este dotat. Astfel, PX3 incorporează un cip care oferă putere de calcul pentru procesare audio. Printre alte astfel de prelucrări ale sunetului de care este capabil setul PX3 se află și cea de „noise gate”.

Acest efect face ca semnalul audio care are un volum altat sub un anumit nivel să nu se mai audă. Astfel poate fi blocat zgomotul, inclusiv ambiental, pentru că acesta este, de obicei, semnificativ mai puțin puternic decât semnalul audio util.

Este adeverat că o asemenea funcție poate fi de folos cind este în plin chat prin microfon și deoarece că zgromozitul, inclusiv ambiental, pentru că acesta este, de obicei, semnificativ mai puțin puternic decât semnalul audio util.

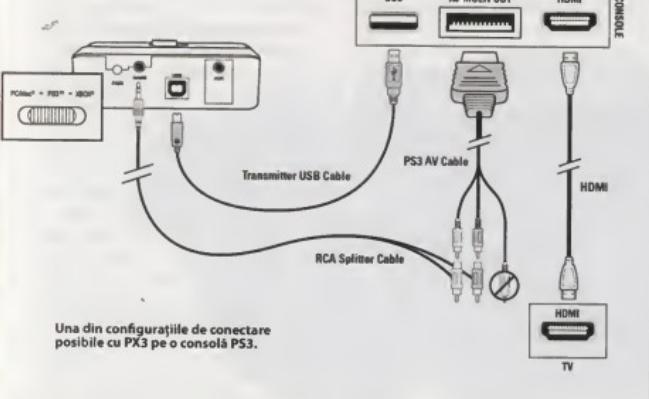
Așa se face că am avut neplăcută surpriză să constatăcă, în pasajele mai înalte din materialul audio al jocurilor, muzicii sau filmelor, sunetul începe să se întrerupă, să fie sacdat, atunci cind nivelul semnalului sonor coboară sub cel la care este reglată din fabrică procesarea noise gate. Fapt agravant, acest noise gate nu poate fi dezactivat și nici nu se poate acționa asupra valorii intensității audio a semnalului la care începe să acționeze.

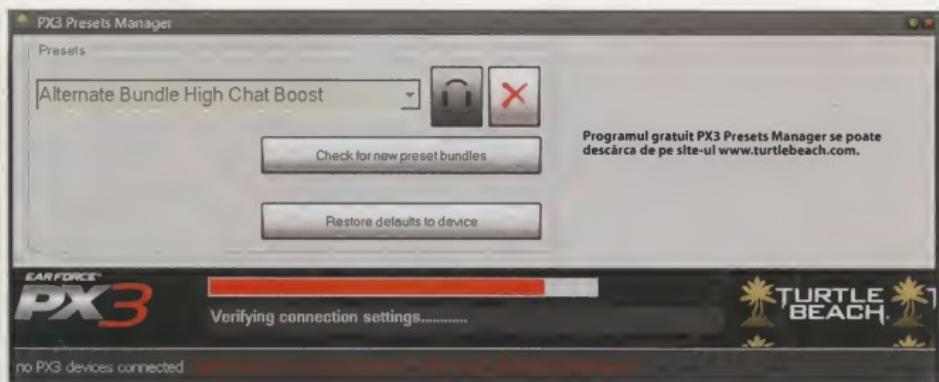
Dacă nu ajă și găsiți o soluție pe baza proprietăților cunoașterii din domeniul audio, pe care am regăsit-o apoi pe forumul de la [www.turtlebeach.com](http://www.turtlebeach.com), nu ajă să consideră căștile PX3 ca fiind utilizabile. În ferice, aş cum este logic, dacă dai volumul sonor al consoalei sau plăcii de sunet la cel puțin 90 – 95% din maximum, semnalul devine suficient de puternic astfel încât procesarea noise gate să nu mai apară aproape deloc, sau să o facă foarte puțin deranjant. Consider însă că era mult mai bine ca noise gate-ul să fi fost controlabil – măcar ON/OFF, dacă nu și ca nivel sonor la care este activată.

## Nevoia de interfață

Faptul că PX3 săt ditate cu o unitate de procesare nu se oprește la noise gate – v-am pomenit deja posibilitatea selectării unor preseturi. Aceste preseturi, în număr de nouă, reprezintă configurații diferențiale ale sistemului de procesare și mixare al căștilor PX3. Unele accentuează frecvențele pasilor, altele pe cele ale armelor, unele reduc zgomotele puternice, altele expandează cimpul stereo pentru a oferi o mai mare precizie a localizării înzâmbătorilor sau, dimpotrivă, îl îngustează (asta nu îmi dau seama la ce folosești, zâud).

Mai mult decât atât, există posibilitatea de a te înscrive pe site-ul Turtle Beach, de unde se pot descărca alte preseturi, cu diverse alte configurații de procesare/mixare. De pe același site, se poate descărca o aplicație anume destinată încărcării în memoria căștilor PX3 a





no PX3 devices connected

acestor preseturi. Atenție însă, nu poți depăși numărul maxim de nouă preseturi, deci cele noi trebuie să fie suprascrise peste cele vechi, ceea ce mi se pare o limitare pe care o potuim să o poarte și.

Sau nu o poate simți, pentru că este perfect posibil ca aceste preseturi să nu fie de nici un folos. În primul rînd, avantajele aduse de unele dintre acestea sint de luat în seamă, dar în situații specifice de joc, ce pot dura mai mult sau mai puțin, în succesiune mult mai mult sau mai puțin rapidă cu situația de joc diferite care ar necesita un alt preset. Or, utilizatorul are la dispoziție numai un singur buton cu care să facă scroll printre preseturi – fără să ai vreo posibilitate de a selecta direct un anume preset. În opinia mea, pentru ca aceste preseturi să ofere cu adevarat o utilitate practică în timpul jocului, ar fi fost necesară o interfață cu ajutorul căreia să poți selecta un preset anumit. În funcție de situația tactică/acustică în care te află.

Poate că un software anume creat pentru aceste căști, cu ajutorul căruia să poți atribui unor butoane de pe tastatură funcția de selecție a preseturilor de pe casă, ar fi fost un mare cîștig în utilizarea lor. Așa cum se prezintă lucrurile acum, singurul preset pe care l-am considerat cu adevarat folositor a fost cel despre care v-am mai vorbit – corecția de ton de tip loudness, care „dă mai tare” frecvențele înalte și pe cele joase.

## Argumentul fără fir

Dacă ar fi să recomand căștile Turtle Beach PX3 culvă, aş găsi argumente pentru a fi convinsă? Hm, există un singur aspect al funcționalității și dotărilor acestor căști pentru care ar găsi plusuri semnificative: faptul că sunt wireless. Da, calitatea semnalului și durata de funcționare la o încărcare a acumulatorului incorporat recomandă PX3 ca pe un set fără fir robust. Este aceasta

și o justificare a prețului lor?

Nu, nu cred că, la prețul lor actual, PX3 sint o variantă recomandabilă pentru doritorii de sunet wireless, eventual de calitate audio. Este limpede că ești pus să plătești pentru cîteva funcții de procesare audio interesante, dar acestea ori nu pot fi exploatați practic, ori îți stau pur și simplu în cale – vezi noise gate-ul. Din acest punct de vedere, cred că Turtle Beach trebuie să retrimă ideaea la designerii să refacă întregul concept, pe care, altfel, eu îl consider lăudabil în intenție, dar neinspirat ca realizare. Dacă puterea de procesare a căștilor PX3 ar fi fost exploatață și pentru un procesor de decodare Dolby Headphone, aș fi considerat că prețul este corect. Așa cum stau lucrurile acum însă, rămîn la părere că o combinație între un set de căști Turtle Beach cu fir și un decodator Dolby Headphone precum Turtle Beach DSS2 este o soluție mai convenabilă, atât calitativ, cât și ca funcționalitate și preț. ▶ Marius Ghinea

Pe site-ul Turtle Beach pot fi găsite preseturi pentru căștile PX3. Din păcate, numele acestor preseturi nu sint tocmai intuitive și nu există un text care să prezinte specificul fiecărei configurații de preseturi.

Un 7870 mai frumos și mai puternic? Cu siguranță.

OFERĂND performanță și PRET

## În compania unui Radeon R9 270X

### Un 7870 Radical

Pînătul a stat martor multor conflagrații interumane, dar puține au fost mai intense, mai crunte și mai ample decât războiul disputat între AMD și Nvidia. Ambii producători de cărți grafice se bucură de o susținere solidă, venită din partea legiuinilor habotnice de fan boys, fapt care generează instantaneu contradicții aprinse. Cu toate că am preferat utilizarea componentelor AMD în calculatorul personal – cel drept, din motive pur financiare –, Nvidia rămâne cel mai capabil jucător din industria grafică PC. Ultima generație de plăci video Geforce dovedește această afirmație, atât în testele practice, cât și în cele teoretice. Totuși, AMD mizează pe un raport pozitiv putere brută/preț accesibil și la un asalt cîmpul de luptă. Seria R9 vine ca un răpusn ferm, radical, din partea „Roșilor din Sunnyvale” la adresa provocării Nvidia. Cine are de cîştigat din acest conflict? Evident că noi, consumatorii finali: competiția titanilor aduce cu sine progres tehnologic (vezi proiectul AMD Mantle – o alternativă la DirectX) și

o îmbucurătoare scădere a prețurilor. Or, în pragul unei noi generații pretențioase de jocuri, aveam nevoie de cel doi factor mai mult ca niciodată. Așa se face că Radeon R9 270X, o placă video mainstream-către-high end bazată pe chipset-ul Pitcaim, construit pe tehnologia 28nm, atacă direct poziția ocupată de GTX660 și ne promite gaming de calitate la un preț avantajos. Haideți să analizăm calitățile pe care se sprijină nouă R9, cu ajutorul unor teste practice.

#### Level over 7870

În esență, R9 270X este o versiune de Radeon 7870 cu ceasuri ridicate la frecvențe superioare, fără schimbări dra-

carcasă din plastic dur, cu canale de evacuare a aerului cald. PCB-ul nu este acoperit cu un backplate, aşa că placă necesită atenție la manevrare – deși se încadrează în categoria mid, R9 270X are dimensiuni considerabile și o greutate relativ ridicată. Alimentarea se realizează cu ajutorul a două cabluri 6-pin, iar valoarea TDP-ului ajunge la 180W, cu 5W mai mult decât 7870. Sporul de performanță obținut nu impresionează prin comparație directă cu omologa generației trecute, însă calitățile modelului R9 270X sunt denne de băgat în seamă dacă luăm în calcul un upgrade și faceți salut de la o placă mult mai veche: frecvența procesorului grafic a crescut la 1050MHz, în timp ce memorile – 2GB GDDR5 tactați la 1400MHz – au primit o amplificare de 800MHz, atingând frecvență efectivă de 5.6GHz, valori arhi-suficiente pentru gaming-ul 1080p. Designul, acest lucru nu înseamnă că R9 270X șeuează la rezoluția maximă (2560x1440); alături de un procesor performant și 16GB DDR3, placă rezistă binitor la asediul unor jocuri cu cerințe serioase, grăție celor 179.2 GB/s lăjime de bandă. Din nefericire, eu nu voi încărca populația pasionată de overclocking sau teste pedepsitoare cu asemenea benchmarkuri, căci această prezentare se adresează utilizatorilor comuni, aflați în posesia unor sisteme mainstream.

#### Rezultate și scoruri

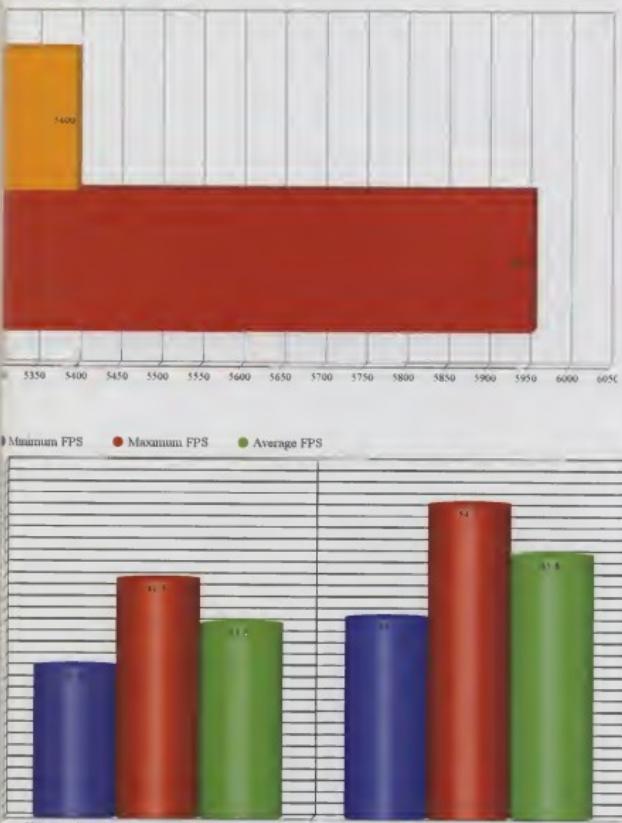
Modelul de referință urmează designul standard și utilizează un ventilator tip turbină pentru a răci radiatorul din cupru cu trei heatpipe-uri, întreg ansamblul fiind protejat de o

Designul de referință urmează combinația roșu-negru, în spiritul AMD.

matice  
la nivelul  
consumului  
de energie.

Modulul de referință  
AMD urmează designul stan-  
dard și utilizează un ventilator tip  
turbină pentru a răci radiatorul din cupru cu  
trei heatpipe-uri, întreg ansamblul fiind protejat de o





Hitman Absolution (Ultra High @ 1920 x 1080)

Tomb Raider (Ultimate @ 1920 x 1080)

tatea sistemului a fost verificată timp de 8 ore cu OCCT). Ca o notă marginală, sătul nevoia să justifice absența unor teste tehnice sofisticate, sufocate de cifre și tabele: chiar dacă punctele obținute într-un benchmark sunt relevante în aprecierea unei componente, experiența pragmatică diferă de la joc la joc, calitatea acesteia fiind puternic influențată de optimizarea engine-ului sau de restul componentelor din PC. Nu vreau să par sceptic ori ignorant, dar am preferat mereu prezentarea obiectivă a specificațiilor tehnice și judecarea lor în funcție de nevoie utilizatorului, aflat cel mai probabil în afara sferelor unor condiții optime, de laborator. Așa cum se poate observa din cele două grafice, rezultatele obținute de R9 270X sunt satisfăcătoare, în contextul gaming-ului de buget. Tomb Raider s-a comportat cel mai bine, cu o medie de 45.8 cadre pe secundă, folosind setările Ultimate la 1920 x 1080 și TressFX activat. Hitman Absolution a oscilat între 26.4 și 41.5 cadre pe secundă la aceeași rezoluție, cu ni-

velul detaliilor fixat pe preset-ul Ultra High, media finală atingând valoarea de 33.8 fps. În Catalina 1.0, scorul testului 1080p a fost de 5400 puncte – binșor, dacă luăm în considerare faptul că absența tehnologiei PhysX a influențat masiv rezultatul final. 3DMark Professional Fire Strike 1.1 a generat un scor grafic de 5957 puncte (4601



## SPECIFICAȚII TEHNICE:

- Frecvență GPU: 1.05GHz
- 2GB GDDR5 memory
- Frecvență memorie: 1400MHz (5.6GHz efectivă)
- Arhitectură: 256-bit
- Lățime de bandă: 179.2 GB/s
- Putere de calcul: 2.69 TFLOPs
- GCN Architecture
- Unități texturale: 80
- Interfață: PCI Express 3.0 x16

per total). Pe parcursul testelor, temperatura GPU-ului nu a trecut de 65 grade Celsius. Poate părea ironic, dar Radeon R9 270X nu are capacitatea de a impresiona zguditorul posesorii unei plăci din generația precedență, chiar dacă stă sensibil mai bine la capitolul performanță. De fapt, cine să fie cu adeverat dacă AMD nu a mizat în acest caz particular pe schimbarea numelui „dichisind” doar tehnologia pe îci-colo?

## E frumoasă, dar o știu de undeva...

În concluzie, Radeon R9 270X este o placă solidă, excelent construită, cu performanțe apreciabile – și, chiar dacă nu se distinge simplu 7870, a ridicat pe umeri un sistem slabuj în teste de gaming. Conectica este completă și suficientă: R9 270X include un conector CrossFire, 2 x DVI, 1 x Display Port și un port HDMI. Pe deosebire, raportul calitate/preț excelent o recomandă drept o investiție intelligentă – or, exact aici apare paradoxul: de ce ar investi pozeșorii unul 7870 într-un 7870 ceva mai puternic?! Desigur, răspunsul este evident și nu merita discutat: pe larg aici și acum, deoarece se incadrează în limitele a ceea ce englezii numesc „Common Sense”. Totuși, pentru gămerii rămași în urmă, la generația 6000, seria R9 270X reprezintă o schimbare necesară, perfect justificată. □ **Aldan**

Ventilatorul tip turbină a fost abandonat pe modelele R9 270X de la MSI, Sapphire sau Gigabyte.

# ROCCAT Ryos MK Glow

Evoluție mecanizată

OPERTANT Partenarii PC/IT PRET Recenzie TIPIC

**S**unt o specie rezilientă, adaptată mulțumită inteligenței chiar și celor mai grele condiții. Dar trupurile noastre fragile sunt eclipsate de măreția tehnologiei avansate. Alegăm pe muchia oglindil și ne aruncăm cu ochii închiși într-o jungă predeprinsă, asupra căreia nu mai avem control. Singura noastră scăpare din ghearele nimiciniei este evoluția – iar ROCCAT sătăcă asta. Inspirată din liniile modelului Isku FX, Ryos MK Glow este o impresionantă tastatură mecanică iluminată, construită folosind cele mai noi tehnologii ROCCAT pentru a-i oferi precizie, rezistență și eficiență în luptă. Timpul mașinilor a sosit!

Ryos MK Glow: un monstru mecanic amenințător.

## Machina Ex Lux

Ryos MK Glow este o tastatură iluminată cu dimensiuni considerabile (23.4 cm X 50.8 cm), bazată pe switch-urile mecanice Cherry MX. Designul urmărește linile angulare stabilite de Isku – cu o placă fixă pentru susținerea încheieturilor –, dar integrează funcțiile multimedie în grupul de taste F1-F12 și folosește butoane cu

profil înalt. În acest fel, tensiunea musculară și apăsările accidentale din timpul sesiunilor frenetic de gaming nu mai reprezintă o problemă. Ryos MK Glow insistă pe precise, una dintre calitățile cele mai căutate la o tastatură mecanică destinate gaming-ului. M-am obișnuit foarte repede cu switch-urile Cherry MX, deși contactele nu oferă feedback acustic sau tactil, aşa că am petrecut ore bune butonând nebunete în Mortal Kombat și Street Fighter IV, două jocuri care au beneficiat din plin de viteză și acuratețea mecanică oferite de MK Glow. Iubitorii strategiilor în timp real vor aprecia sistemul de înregistrare macro și tastele programabile M1-M5, poziționate în apropierea grupului WASD. Un procesor ARM Cortex 32-bit asigură suficientă putere de calcul pentru a nu incita în timpul de reacție, iar cel 2MB memorie flash pot stoca până la 500 de profili personalizate – selecționabile cu ajutorul celor trei taste thumbster, piastrate sub bara Space. Butoanele sunt iluminate individual și strălucesc într-un albastru curat, fără a obosi ochii în condiții de intuneric total. Suprafața inferioră include un sistem de canale perpendiculare pentru gestiona cablului USB 2.0, două suporturi retractabile și cinci zone de sprințe cu plasticul lucios utilizat de ROCCAT în construcția tastaturii rezistă la murdărie, dar MK Glow se maculează destul de repede și necesită o îngrijire atentă.

Ryos MK Glow urmărește estetica impunătoare ROCCAT.



ROCCAT® RYOS MK GLOW | DRIVER V 1.30 | FIRMWARE V 1.24

**RYOS** MK GLOW  
KEYBOARD SOFTWARE

MAIN CONTROL

CONFIGURE CAPS LOCK KEY  Easy-Shift™ Ryos

CONFIGURE FN KEY  FN KEY

ENABLE / DISABLE KEYS  LEFT Windows KEY  TAB KEY  LEFT SHIFT KEY

CHARACTER REPEAT [WINDOWS SETTINGS]  OPEN DRIVER RESET  RESET

KEY ILLUMINATION BRIGHTNESS  KEY ILLUMINATION DIMMER TIMEOUT  SOUND FEEDBACK

Brightness 20% > 15

GAME PROFILES  / RYOS PROFILE #1  Default! OK APPLY CANCEL

## Driver R.A.D.

Driver-ul ROCCAT permite editarea complexă a fiecarei funcții, tehnologia Easy-Shift™ transformându-se în „Easy Keyboard”. Toate cele 94 butoane standard sunt programabile și pot îndeplini două roluri, inclusiv comenzi macro. Mulțumită protecției anti-ghosting N-key rollover și ratei de polling ce atinge 1000Hz, MK Glow răspunde instantanee la fiecare apăsare de tastă – 1ms, mai exact. Tot din driver se poate modifica și intensitatea iluminării LED ori volumul feedback-ului audio R.A.D. (ROCCAT Achievements Display). Finalmente, trebuie menționat faptul că Ryos MK Glow beneficiază de avantajele tehnologiei Talk și comunică cu alte periferice ROCCAT compatibile. Datorită funcțiilor avansate, Ryos MK Glow este una dintre cele mai performante tastaturi mecanice disponibile momentan pe piata și reprezintă o investiție inteligentă pentru orice gamer sătul de limitările naturii biologice. ▶ **Aldan**

# Apariții cu tematică foto în COLECȚIA CHIP KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ



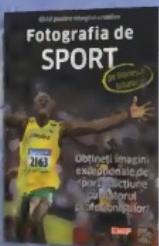
## FOTOGRAFIA WILDLIFE

Ghidul vă ajută să realizezi fotografii uimitoare așind ca subiect natură sălbatică.



## FOTOGRAFIA digitală

O colecție de peste 300 de sfaturi de fotografiere alese pe săptămână, pentru a încurajă indemnăna.



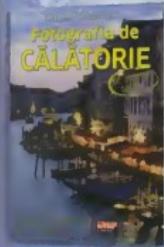
## FOTOGRAFIA de SPORT

Obțineți imagini excepționale de fotografiu cu ajutorul profesionilor.



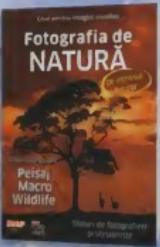
## FOTOGRAFIA de PEISAJ

Obțineți peisaje de calitate cu ajutorul profesionilor.



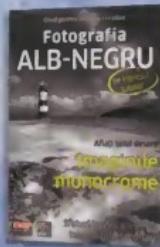
## FOTOGRAFIA DE CĂLĂTORIE

Această carte este un ghid util pentru orii care dorești să îmbină călătorie și tehnica foto într-o manieră creativă.



## FOTOGRAFIA DE NATURĂ

Statuț de fotografie efecte de profesioniști din domeniul: peisaj, macro, wildlife.



## FOTOGRAFIA ALB-NEGRU

Acăstă carte vă oferă sfaturi de tehnici și editare a fotografiei monochrome.



## Creativitate în editarea foto

Obțineți următoarele efecte de Photoshop:



## FOTOGRAFIA DE PORTRET

Această carte vă va ajuta să obțineți fotografii de portret mai bune în studio sau în aer liber.



## 10 DESTINAȚII FOTOGRAFICE DIN ROMÂNIA

Mihai Moicanu vă oferă sfaturi foto, ilustrații și imagini din cele zece zone pitorești ale României.



## 250 SFATURI DE EDITARE FOTO

Aceasta carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru redarea foto, pentru care să utilizezi Photoshop și Element.



## FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICA SI COMPOZIȚIE

Ghidul explică cele mai importante reguli de compozitie, oferind sfaturi tehnice profesionale.



## PHOTOSHOP CS5

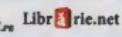
Ghidul acoperă următoarele aspecte ale editării și rezolvării foto disponibile cu aplicația Adobe Photoshop CS5.



## 500 de SFATURI DE FOTOGRAFIE

Carte care oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Cările pot fi comandate online pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie)) sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:



## COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camere foto a telefoanelor cu post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Întrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosiți camera aparatului, să încadrăți patratul săturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecționa prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

## SIMPLU, DIN CÂTEVA CLIICURI!

Aplicații gratuite: Neominder, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner; Shop Savvy; ScanLife; QuickMark – Android; ScanLife, Penolog, QR Code Scanner Pro – BlackBerry; QR Reader; Neoveread; TagWorthy; Photo Sphere; i-Photo; Symbian

NOTĂ: Prejurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără a notifica prealabilă!

Scrieți cuvintele de mai jos



# Logitech G602 Wireless

Precizie asimetrică

OFERTANT: [www.level.ro](#) | Vîzual: PRET: [www.level.ro](#) | 540 lei

**P**entru orice acțiune există o reacție și pentru orice mouse care a crescut să poate atinge perfecțiunea doar prin armonia proporțiilor există Logitech G602 Wireless. Spre deosebire de majoritatea perifericelor fabricantului elvețian, G602 se rupe de constrângările unui design convențional și adoptă o formă asimetrică, caracterizată prin alungirea jumătății drepte și prezența unei suprafețe mari de sprijin în partea stângă – o formă ce te duce cu gândul la corpul unei meduze otrăvitoare Physalia physalis. Rezultatul este un mouse de gaming wireless căt se poate de aspectuos, confortabil și performant, cu un aspect unic. Așadar, vă propun să aruncăm o privire sub capota acestui instrument de precizie, pentru a descria mecanismele tehnologiei de vârf marca Logitech și filosofia din spatele designerului.

## Fără tentacule

G602 este un mouse wireless destul de mare, ce puntează pe ergonomie și precizie, încercând să balanszeze cel mai bine factorii în cadrul unui format fizic asimetric. Senzorul optic Avago ADNS-3090 este plasat cen-

tral, în apropierea compartimentului bateriilor, chiar sub butonul ON/OFF. Cei 2500 DPI sunt suficienți atât pentru muncă de birou, cât și pentru sesiunile solicitante de joacă. Eu am preferat mersu senzorii optici, iar G602 dă un exemplu de performanță, comportându-se excelent în orice gen de joc, grație tehnologiei Delta Zero. Totuși, o problemă comună în cazul mouse-urilor wireless rămâne lag-ul, dar nano-receiver-ul Logitech e mereu „pe fază” și răspunde prompt comenziilor, astfel încât face față cu brio cerințelor unor titluri pretențioase, ca, de exemplu, Unreal Tournament III, Serious Sam 3, StarCraft II sau CS:GO. Pentru o recepție mai bună a datelor, pașchetul mouse-ului include un cablu de extensie USB 2.0. Butoanele principale, cu switch-uri mecanice, se apasă ușor și oferă un feedback tactil placut, în timp ce butoanele programabile, plasate în partea stângă (sau

la număr – grupul G4-G9), sunt accesibile cu degetul opozabil. Lubritoriile de jocuri MMO vor aprecia cu siguranță butoanele G10 și G11. Integrate în click-ul stâng, poziția acestora facilă să le perfecteze pentru asignarea unor acțiuni importante.

Din păcate, rotița de scroll nu dispune de pas configurabil, aşa că nu excedează în gaming. La capitolul autonomie, Logitech G602 stă foarte bine, căci cele două baterii AA asigură o funcționare continuu de aproximativ 250 ore (modul Performance) – mai mult decât suficient, aş zice. Pe lângă toate acestea, un comutator muscular permite reducerea ratei de polling la numai 125Hz (modul Endurance), prelungind semnificativ viața bateriilor la peste 1400 ore.

## Același soft Logitech

Am lăudat întotdeauna softul conceput de Logitech pentru game G. Așa cum era de așteptat, G602 nu face excepție. Utilitarul funcționează impecabil, permite editarea unor funcții esențiale (DPI, rolul fiecărui buton) și poate salva configurația personalizată în memoria mouse-ului. Absența unui macro editor ar putea trece drept un minus grav, cu toate că eu nu l-am simțit prea lipsă. Una peste alta, Logitech G602 este un mouse wireless bun, cu o formă inconfundabilă și performanțe apreciabile, potrivit în mainile jucătorilor care îmbină utilul cu plăcuteul. ► Aidan



# TOSHIBA QOSMIO X870

Heavy Duty Gaming, aproape mobil

OFERTANT: mediaworld.ro / Pret: 7999 lei



**I**n ajunul unei noi generații de console, viitorul PC-ului se arată mai strălucitor ca niciodată. Cu excepția unor exclusivități nu tocmai impresionante, cele mai bune titluri next-gen vor ateriza și pe calculator, dar cerințele de sisteme au crescut considerabil. Momentul pare oportun pentru un upgrade sau, de ce nu, pentru achiziționarea unui sistem nou.

Toshiba ne propune o alternativă la unitatea centrală, sub forma lui Qosmio X870, un gaming laptop ambicioz. Carcasa din plastic negru, cu inserții roșii stridente, adăpostește un display LED full HD de 17.3 inch, proiectat să funcționeze alături de ochelarii Nvidia 3D Vision la o rată de actualizare a imaginii ce atinge 120Hz @ 1920x1080. Mulțumită contrastului fenome-

nal și culorilor vibrante, imaginile afișate capătă o profunzime extraordinară. Tastatura chiclet spațioasă dispune de butoane iluminate individual, deși feedback-ul tactil nu are calitățile potrivite jucătorului. Cât despre sistemul audio Harman/Kardon, acesta oferă un sunet stereo puternic, clar, însă este recomandabilă utilizarea unor căști performante pentru o experiență acustică superioară.

## Motive de Nvidie

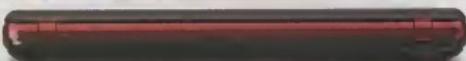
Bazat pe platforma Ivy Bridge, Qosmio X870 este „propulsat” de un procesor Intel Core i7-3610QM tacătat la 2.3 GHz, 16 GB memorie RAM DDR3 și o placă video Nvidia GeForce GTX 670M cu 3GB VRAM. Datele sunt stocate folosind un sistem hibrid cu o capacitate de 750 Gb, pe care se găsește pre-instalat sistemul de operare Windows 7 Ultimate 64bit. Cu o asemenea configurație, Qosmio îndeplinește cerințele celor mai noi jocuri, însă performanța ridicată cere să-sacrifice la capitolul portabilitate și autonomie.

Cantând 3.5 kg, laptopul fabricat de Toshiba face parte din categoria modelelor masive, relativ greu de manevrat și

transportat în condițiile uzului zilnic. Din această cauză, X870 nu e potrivit la birou, pe tren sau la școală – vorbim despre un laptop destinat exclusiv gaming-ului hardcore, unde conceptul de mobilitate a rămas la statiu, practic la un LAN party\*. Scos din priză, acumulatorul cedează foarte repede (aproximativ o oră și 10 minute, utilizând profilul Power Saving pentru navigarea pe internet), ceea ce face ca și imposibilitatea redarea unui joc departe de o sursă electrică fixă. Mai mult, sistemul se închine repede, ventilarea fiind inefficientă dacă nu este creat un spațiu între partea inferioară a carcsei și suprafața de lucru, prin folosirea unei cărti sau chiar a unui suport cu răcire activă. În privința conecticii, lucrurile sunt ceva mai bine: X870 dispune de patru porturi USB 3.0, VGA, HDMI, un port Gigabit LAN, Bluetooth și Wi-Fi 802.11. Unitatea optică blu-ray writer și card reader-ul SD facilitează transferul conținutului multimediilor.

## Pus pe treabă

In jocuri, Qosmio își arată adeveratul potențial. Tomb Raider și Hitman Absolution au rulat cursiv la rezoluția nativă, în high detail. Același lucru este valabil și pentru Crysis 2, care a scos în medie 25fps, folosind DX11 și High-Res Textures. Problemele apar la activarea modului 3D, impactul asupra performanței reziniindu-se direct în numărul cadrelor pe secundă. Strict din punct de vedere tehnic, datorită puterii de calcul ridicate, X870 înlocuiește fără probleme un desktop PC performant – mai mult că prețul piperat îndepărtează cumpărătorii atenți la buget. Momentan, achiziția unui laptop de gaming rămâne un capriciu costisitor, rezervat unei categorii limitate de utilizatori. ▶ **Aldan**



# ASUS ROG GX1000 Eagle Eye

În armură, pentru Republică

OFERANT Partener A/S PRET 1999 lei



Un cavaler, un tanc sau un mouse cu armură metalică?

**G**X1000 este cel mai nou mouse de gaming marcată ASUS, parte a familiei Republic of Gamers. Predecesorul acestui model, denumit GX900, nu era altceva decât un Ozone Radon SK comercializat sub brandul ROG. Însă Eagle Eye reprezintă elita și mandria „Republicii”, oferind prin performanțe ridicate și calitatea construcției un exemplu concret de gaming mouse cu adevărat fericit. Capabil să înfrunte pe câmpul de luptă cavaleria grea din oferta Razer, Roccat sau Steelseries, impresionantul mouse ASUS

– unic prin natura elementelor designului său exotic – asalează cu mult curaj o piață aflată în plină expansiune: cea a echipamentelor de gaming din clasa high-end. Chiar și așa, identificarea unui public fidel perifericelor ROG pare o misiune dificilă pentru GX1000, în mare parte din cauza statutului de „newcomer”. Oricum, vorbim despre un produs căruia nu îl lipsesc ambiția și originalitatea – două elemente ce vor contribui semnificativ la rezultatul luptei pentru supremație. De acest lucru sunt siguri.

## Echipament din Metal Solid

Exteriorul lui GX1000 este realizat parțial din aluminiu, un material ce se pretează perfect la cerințele dure ale unui mouse de gaming. Spre deosebire de plastic sau cauciuc, aluminiul nu se murdărește la fel de repede și poate fi întreținut mult mai ușor. De asemenea, pe lângă duritatea ridicată, finisajul metalic transmite o sensație placută la contactul cu palma, asigurând un transfer termic eficient. Fiindcă vorbim despre un mouse ambidextru relativ greu (150g fără greutățile suplimentare), forma alungită – cu o ușoară ingustare cauciucată la mijloc pentru sprâncinul degetelor – se potrivește perfect cu priza palm rest. Din această cauză, GX1000 se descurcă fantastic în jocurile care necesită precizie și viteză. Eu l-am testat în Supreme Commander 2 și StarCraft II, dar mă gândesc aici la orice alt RTS, la FPS-urile multiplayer sau chiar la populařele titluri MOBA. Senzorul laser configurabil, cu o rezoluție de maximum 8200 DPI, asigură acuratețea necesară în orice situație, pe orice suprafață. Pentru un plus de control al mișcărilor, cinci pastile metalice suplimentare sunt depozitate în partea inferioară și ridică greutatea la 175g, deși trebuie menționat faptul că suportul acestora este sensibil la deschiderile și închiderile necorespunzătoare. Mărturisesc că prefer sistemul întărit pe Gamdias Zeus – mouse testat în ediția lunii

Un soft complex, marca Republic of Gamers.



trecute -, mai precis un sistem cu greutăți cilindrice, bine fixate. Totuși, Eagle Eye (nu-i așa că sună bine?) excedează pe multe ale planurăi, mai ales din punctul de vedere al calității construcției: arcurile celor opt butoane sunt solide, tăpile PTFE alunecă cu usurință, iar rotița de scroll iluminată este poziționată perfect. Un sistem LED cu celule refractante hexagonale creează o ambianță dinamică, potrivită sesiunilor de jocă și desfășură la adăpostul

intumericului - pe deasupra, arată incredibil doar stând pe loc. Personal, consider GX1000 cel mai impunător mouse testat până acum, rivalizat numai de superbul Roccat Kone+. Carcasa metalică, acompaniată de radiația roșie, îl insuflă nouilui mouse RoG un

aspect agresiv, care te duce cu gândul la un cavaler implătoșat, scăldat în săngele unui dragon proaspăt răpus. Poetic? Nu. Brutal? Cu certitudine. La urma urmei, o „jucărie” destinată gamerilor trebuie să își lase utilizatorii cu gura căscată, asemulându-se mai puțin cu un gadget de birou și mai mult cu o armă letală.

## Ochi de Vultur

Trecerea de la un GX900 la GX1000 Eagle Eye este o schimbare de proporții epice. Dacă primul dispunea de un soft rudimentar, nu tocmai performant, noul model beneficiază de o aplicație puternică, care permite modificarea „în adâncime” a tuturor funcțiilor. Înce-

pând cu rolul fiecărui buton și terminând cu valorile treptelor DPI. Design, sunt posibile setări de finețe pe axe X-Y sau ale sensibilității senzorului laser în momentul ridicării mouse-ului, spre bucuria jucătorilor pretențioși, cu cerințe deosebite. Cônexionarea cu PC-ul se face printr-un cablu USB 2.0 îmbrăcat în material textil - ce-l împreună cu rigiditatea lui GX1000 prin a spune că designul ergonomic, cu linii agresive, se întâlnește cu un senzor performant și cu o mulțime de funcții utile, dând naștere unei creații tehnologice extraordinare, susținută de un raport calitate/preț pozitiv. și nu uită: este singurul mouse de gaming împlătoșat din cap până în picioare! ➤ Aidan



Sistemul de greutăți se deschide printr-un clic.

**Trimite cuvântul CARTE prin sms la numărul 7555 și poți comanda oricare dintre cărțile colecției CHIP Kompakt.**



Libreria  
**CHIP**  
ONLINE.ro

Costul de expediere este inclus în prețul SMS-ului. După trimiterea SMS-ului, un operator al editurii noastre vă va contacta cu numărul de pe care îl va trimis mesajul, pentru a preluă titlul cărții dorite și adresa la care să o primească. Pe [www\(chip.ro/sms](http://www(chip.ro/sms) sau la telefon 0741-248348.

**NOTĂ:** Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

**Tarif SMS:**  
**6 EUR plus TVA**  
În oricare dintre rețelele  
Orange, Vodafone sau Cosmote

# SCIENCE FICTION, 2013

film



**I**n aprilie vă prezentăm cu bucurie și speranță filmele SF ale anului. Astăzi revin cu raportul. Unul ce știu dinainte că va fi sumbru. Cu cât vezi mai multe documentare, cu cât citești mai multe cărți, cu cât absorbi mai multe despre fizică, spațiu, mecanică, chimie, biologie, cu atât va fi mai greu să apreciezi SF-urile momentului. Dacă nu reușești să-ți blochezi anumite gânduri care te vor băntui constant, cum ar fi: „dar cum...”, „păi, stai așa...”, „asta e imposibilă” și aşa mai departe, ai toate sensurile să-ți strici 99% din film și să pierzi în acest fel ceteaua spectacole de catăte. Oblivion, de exemplu, este un SF pe care, dacă-i leia bani mărunti, îl faci una cu pământul. Are ceva însă, ceva ce încă nu pot pune în cuvinte, care te impinge la niciu-năseca, care te roagă să-i leai cum e. Știi că autorii nu doresc cu tot dinindus să te facă să crezi că ce au creat se poate întâmpla și dintr-o dată ești deschis la orice. A, și o poveste SF? Foarte bine, distrează-mă, uiuiește-mă! La capitolul opus (vorbesc aici din punctul meu și al prietenilor mei de vedere, și că se poate de posibil ca în cazul vostru să fie exact invers) a stat Pacific Rim. Câtă dramă, câtă durere, cătă ne mai scremem, după care îmi cer să-ă accept că robotii ăia sunt fezibili?

Singura sănătă omenirii? Ha, ha! Ha că sunteți penibilii! Cică filmul e închinat anime-urilor cu Mecha(?!)... mai bine tăceați! Am avut parte și de surpize, de exemplu Superman, la care m-am dus ca la un film cu supereroi, adică un basm modern, nu un SF. Au încercat însă să-i dea sens și să explice credibil de unde vine acest Personaj. În foarte mulți momente, filmul face o trecretură subtilă de la basm la SF, iar ideile expuse au bucurat geek-ul din mine. Multă ură cum că nu a avut spiritul peliculelor vechi, mie însă nu mi-a pășat niciodată de

ele, ce au creat aici, incredibil, m-a mulțumit. Elysium reușește în câteva momente să creeze o atmosferă apocaliptică cum rar mi-a fost dat să văd, în plus, vine și cu câteva secvențe care au darul de a extazia orice fan de jocuri action și FPS SF. Cu toate asta, finalul slab și replicile cliseușnice îl trădează, iar per total filmul cade la. Din păcate, nu avem parte de un District 9. Blomkamp, așteptăm următorul film!

Din când în când mai apar însă și filme ca Gravity, atât de minuțioase construite, încât te simți depășit. Pentru mine Gravity nu a fost neapărat SF, a fost mai repede un documentar, cu povestea, despărțită spațiu. Dar ce poveste, ce thriller dement, ce filmări deosebite. Neapărat în 3D trebuie văzut, undeva unde sunetul să

miște scaunele sub voi, după care liniștea să vă țiuie în urechi. Dacă î-l ai văzut și nu v-ai săturat, vă recomand și cartea The Martian de Andy Weir. Din păcate, nu există încă o traducere în română, dar promit că se cîștește ușor și că vă va lăne pe WC, sau unde căiti voi de obicei, mai ceva ca Gravity în scaune.

Am lăsat Jocul lui Ender la sfîrșit pentru că e un pic mai dificil de recenzat. Pentru acela dintre voi care nu au citit carte, filmul poate fi punctul de plecare într-o aventură de milioane, o să înțelegeți la sfîrșit la ce mă refer. În egală măsură, s-ar putea să nu vă prindă deloc, ba chiar să ajungeți să-l urăjiți din ce în ce mai tare cu fiecare moment în care prietenii o să-l aducă în discuție. Mărturia mea este să nu vă duceți la film dacă nu ați citit novela, pentru că textul este de 10 ori mai bun. Filmul o să vă strică finalul dement, dar o să creze și repere vizuale, un deserviciu mare, după părerea mea, adus imaginatiei voastre, care va lucra cu spori în timp ce veți cîșteți SF neobunesc. Aceia dințire voi care au citit cartea vor fi și ei împărțiti în două tabere. Cei care au citit-o acum anii vor umple gurile filmului cu ce își mai aduc aminte și se vor bucura de fiecare secvență. Filmul nu dezamăgește din acest punct de vedere, toate pasajele memorabile sunt reproducute cu respect.

Efectele sunt deosebite, actorii își iau rolurile în serios. Pe de altă parte, famili cărților sau cei care au parcurs textul de curând s-ar cărțui să fie foarte dezamăgiți. E și normal. O carte care vă prinde, cu atât mai mult una SF, creează o legătură simbiotică cu gândurile voastre. Autorul nu mai trebuie să vă convingă asupra realității și verosimilitudinii întămplărilor, să cum se întâmplă în cazul unui film, imaginația e deja de partea lui, totul devine posibil. ► ncv



## Ender's Game

**ABONEAZĂ-TE PE UN AN**

la oricare dintre revistele noastre și primești automat<sup>®</sup> un Card Hama micro SD 8GB + adaptor



Librăria  
**CHIP**  
ONLINE (ro)

Cărțile din colecția **CHIP KOMPAKT** pot fi comandate și online pe [www\(chip.ro/libarie](http://www(chip.ro/libarie)) sau pot fi achiziționate din magazine, librării sau online:



Librărie.net



**Abonamente „BONUS”**

Revista	Dorești abonamentul începutând cu luna:	Număr abonamente comandate	Pret unitar abonament	Total (nr abonamente x preț unitar abona-ment)
CHIP cu DVD - 6 aparitii			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 aparitii + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegeră			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 aparitii + BONUS ☐ Card hama, micro SD 8GB + adaptor			137,00 lei	
LEVEL - 6 aparitii			75,00 lei	
LEVEL - 12 aparitii + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegeră			131,98 lei	
LEVEL - 12 aparitii + BONUS ☐ Card hama micro SD 8GB + adaptor			144,00 lei	
FOTO VIDEO - 6 aparitii			60,00 lei	
FOTO VIDEO - 12 aparitii + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegeră			107,98 lei	
FOTO VIDEO - 12 aparitii + BONUS ☐ Card hama micro SD 8GB + adaptor			119,00 lei	

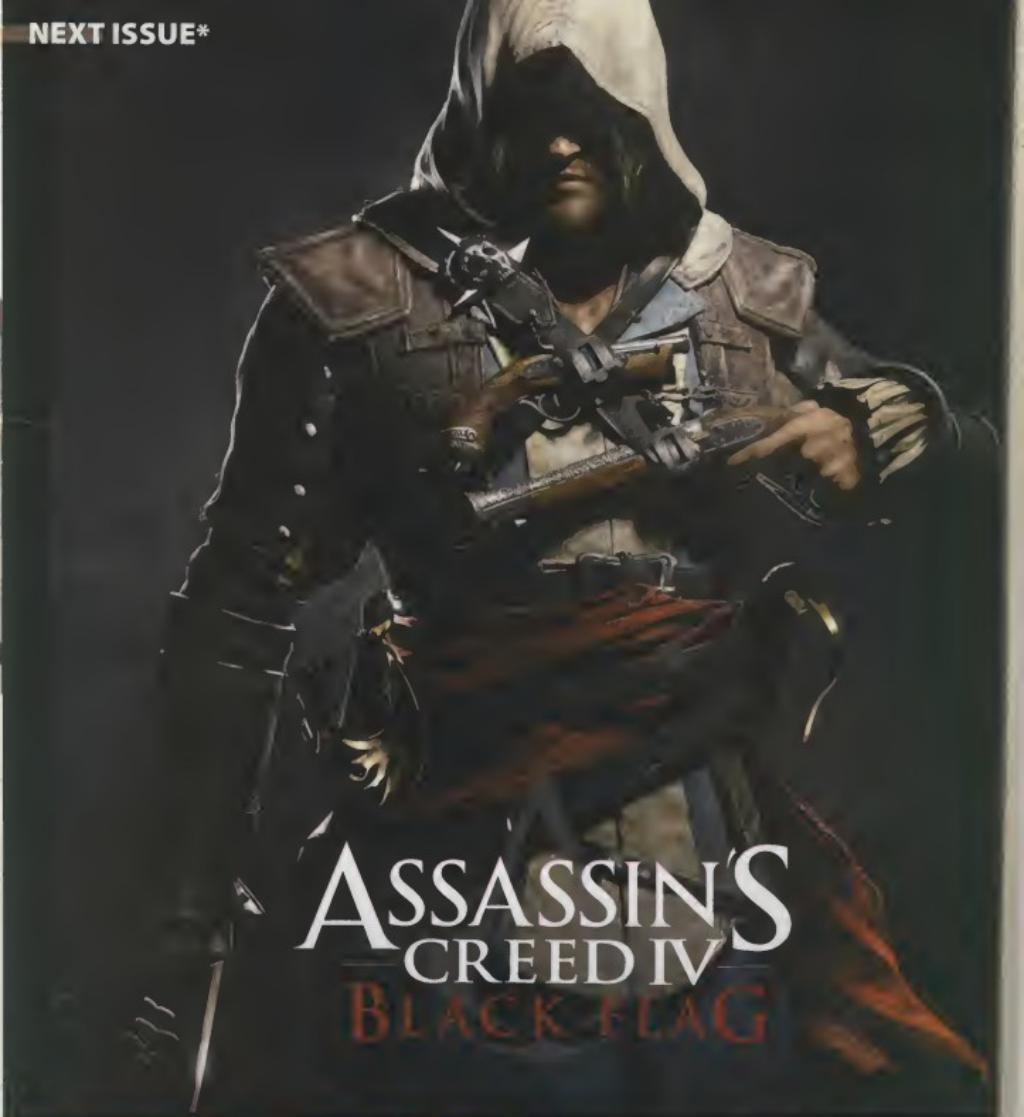
### Total general de plată:

Denumirea firmei / CUI						
Nume, prenume						
Varsta		Octombrie	Nr	Fil	Sc	Ap
nr.						
localitate						
ad. Poștal				Județ		
telefon						e-mail
de plată		Ieri în data de		cu mandatul postal/ordinalul de plată nr.		
am mai fost abonat, cu codul						Semnătura

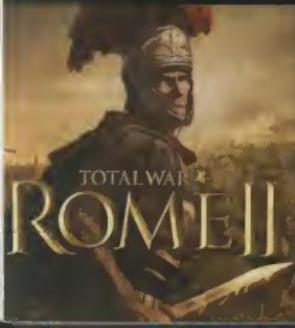
Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa [www.chip.ro/librarie](http://www.chip.ro/librarie) sau să trimiteți talonul alături prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la [shop@chip.ro](mailto:shop@chip.ro)

Informații operațională acasă: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bălușescu, încearcă astfel formular să-și acorde informații imediate mai sus să le prelucreze și să le introducă în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să le utilizeze pentru acționare management din cadrul respectivă comunicării. În conformitate cu prevederile art. 7 din Legea 677 din 2001 privind obligația de furnizare a informației deosebite, de acte, de interventie, de opere și de știri și unele din cele individuale de la 17.06.2001, Președintele Consiliului directorilor (Vagin Nagy Szabolcs) în semnătură a adresa 3 D Media Communications, str. Calea Moșilor nr. 300, sector 1, București, 01160-41534 3 D Media Communications, informații operaționale acasă, pentru a prelucra și

NEXT ISSUE\*



# ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG



\*Cu titlu informativ

## BE THE EVIL OVERLORD

Set in an age when a New Order has been established, Minionkind and all magical creatures are hunted to the ends of the world. It is time for revenge! The Glorious Empire has risen and with the great Overlord banished and trapped in the Abyss, discover your destiny and lay waste to the decadent Empire.

More Minions  
to rule over!

[www.overlordgame.com](http://www.overlordgame.com)

© 2013 Codemasters Ltd. All rights reserved.  
Overlord™ and the Overlord logo are trademarks of Codemasters Ltd.  
Overlord is a registered trademark of Codemasters Ltd.  
All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners.  
Overlord is published by LEVEL 5. © 2013 LEVEL 5 Co., Ltd.  
LEVEL 5 is a registered trademark of LEVEL 5 Co., Ltd.



PhysX  
by NVIDIA

LEVEL

11.2013

OVERLORD III OVERLORD DVD



TRIUMPH  
STUDIOS

codemasters

LEVEL  
JOC FULL



# Apariții în COLECȚIA

**CHIP**  
KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ



## TEHNICI DE DESIGN HTML

În cadrul acestei cărți veți găsi o incursiune generală în API-ul HTML 5 și în tehnologile învățate, dar și exemple detaliate de folosire a acestora.



## OFFICE 2013

Noua versiune de birou lansată de Microsoft a fost regăzintă în detaliu. Află cum să obții cea mai bună performanță utilizând Excel, Word sau PowerPoint.



## WINDOWS 8

Tot ce trebuie să știi despre cel mai recent sistem de operare lansat de Microsoft.



## PHOTOSHOP CS6 FĂRĂ SECRETE

Sfaturi, trucuri și tehnici ale acestei versiuni Adobe Photoshop, esențiale pentru designerii web.



## TEHNICI DE Web Design

Învăță prin exemple practice



## LINUX - INSTALARE, CONFIGURARE & TWEAKING

Sfaturi și trucuri pentru folosirea sistemului de operare Ubuntu și al LibreOffice.



## EXCEL 2010

Prin această carte, vă ghidăm prin primele pași în extragerea, agregarea și analiza datelor, adăugând contact cu conceptul Business Intelligence.



## GHIDUL COMPLET AL UTILIZATORULUI DE ANDROID

Află cum pot fi folosiți la maxim puterea Android.



## WEBSITE CU JOOMLA! 2.5

Învăță concepția de bază ale unui popular sistem de gestionare a conținutului.



## CSS - TEHNICI ESENȚIALE

Folosește tehnici CSS din acasă către, puteți să modernizați felul cum arată site-urile dumneavoastră.



## TEHNICI DE Web Design

Învăță să apliقي cele mai noi tehnici HTML, CSS, Javascript, Photoshop și Flash.



## PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV

Ghidul descreve de pretenție în va transforma



## FANTASY ART

Un ghid care nu trebuie să îl lipsească din biblioteca oricărui i-mântuitor de artă care doar să învețe să creeze personaje și peisaje fantastice.



## INVĂȚĂ CU PROFESIONIȘTI! INDESIGN

Vezi desprești ghiduri profesionale de folosire a uneltei din InDesign, surse de inspirație și o serie de tehnici profesionale.



## HTML5: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI

Faceti primii pași cu ajutorul acestui ghid. În tehnologia care va marca vîntoul web-ului.



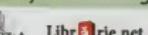
## OFFICE 2010

Anastă cartea cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru tutta Microsoft Office 2010.

## PRINCIPII DE WEB DESIGN ATTRACTIV

Ghidul descreve de pretenție în va transforma

Cările pot fi comandate online pe [www\(chip.ro/libriarie](http://www(chip.ro/libriarie)) sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:



## COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cările dorate! Folosiți-vă camera foto de post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Întrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru cîrtirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o pomiti pe telefon și folosiți camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dacă îci, iar aplicația vă va redirecționa prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

**Aplicații gratuite:** Neomader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – BlackBerry; QR Reader, BeeTagg, NeoReader – Windows Phone 7; Upcode – Symbian

## SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!!

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără a notificare prealabilă!

Scanați codul de mai jos



**În ediția noiembrie 2013 veți putea citi:**

DVD  
24,98 lei

## PACHET PROMO!

**CHIP DVD +  
CARTE  
D'AB 26.98 L**



# DEBLOCĂȚI FRÂNELE HARDWARE-UI

# TEST: SSD-URI PENTRU NOTEBOOK

**Upgrade-ul care va face dispozitivul să prindă viață**

# MOBILE KOMBAT

Care e cel mai bun: Windows Phone sau Android 4.3 sau iOS 7

MAXI-SMARTPHONE-URI PENTRU  
CONSUMATORII DE MULTIMEDIA

Samsung Galaxy Note 3  
HTC One max



**CHIP DVD + CARTE**

**DOAR  
24,98 LEI**

# PACHET PROMOȚIONAL



THE CHOICE OF CHAMPIONS

REPUBLIC OF  
GAMERS

ASUS recomandă Windows® 8.

# TYTAN G50

# CREAT PENTRU SUPREMAȚIE

Desktop Gaming PC



Turbo Gear

#### ACCELERAREA JOCURILOR

Funcția de overclocking rapid Turbo Gear permite accelerarea în mod dinamic a tuturor core-urilor procesorului Intel® Core™ i7



#### REALISM SUPERIOR

Afișaj multi-écran cu NVIDIA® GeForce® și sunet incredibil cu tehnologie SonicMaster



#### EXPRESIA CUM VĂ TREBUIE

Performanță stabilită în overclocking cu ajutorul materialelor de foarte bună calitate și a testelor foarte exigeante



#### ÎNVIJAREA CĂLDURII

Ventilație în 5-stagi și răcire pe lichid a CPU ce asigură stabilitate desăvârșită în lupta împotriva căldurii

TM, © 2012, Intel Corporation. Intel, Intel Core și Core Inside sunt trademarks ale Intel Corporation sau ale altor filiale.

**Desktop-urile ASUS – Lideri în satisfacție și fiabilitate.**

Bazat pe studiu 2012 al PCWorld USA privind satisfacția clientilor, fiabilitate și service

**ASUS**  
IN SEARCH OF INCREDIBLE